9 GB DVD DOUBLE LAYER

JOC FULL! BEYOND DIVINITY

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Mai 2007

13,5 LEI

MEGA-REVIEW
Silent Hunter IV

REVIEW
Command & Conquer 3

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

GUILD WARS ASURA MINIPET

DEMO AIR CONFLICTS ■ FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER ■ PENUMBRA: OVERTURE ■ RED OCEAN ■ AURA 2: THE SACRED RINGS ■ TMNT ■ TIME OF DEFIANCE MODS BALLISTIC WEAPONS (UT2004)
FILME BIOSHOCK ■ COLIN MCRAE: DIRT ■ THE DARKNESS IMAGINI CIRCUS EMPIRE ■ GUILD WARS: EYE OF THE NORTH ■ MYSIMS WALLPAPER ASSASSIN'S CREED ■ BATTLEFIELD 2142
SCREENSAVER INFERNAL PATCH BATTLEFIELD 2142 ANTIVIRUS KASPERSKY ANTI-VIRUS PERSONAL EXTRA AMERICA'S ARMY: SPECIAL FORCES 2.80 (VERSIUNE COMPLETA) ■ TEST DRIVE UNLIMITED MAP

CHIP FOTOWORLD

se zice că o imagine face cât 1000 de cuvinte
ce-ai zice de 1000 de imagini?

Concurs de fotografii cu premii oferite de Verbatim:

1x card SD 2GB
1x card SD 1GB
2x card SD 512MB
1x card CF 2GB
1x card CF 1GB
2x card CF 512MB
2x card MiniSD 1GB

*detalii pe site

• Îţi poţi arăta fotografiile întregii lumi • Poţi dezbate temele tale de interes cu ceilalţi membri ai comunităţii •
• Poţi discuta direct cu redactorii CHIP FOTO-VIDEO • Poţi comenta creaţiile celorlalţi •

Intră şi tu în cea mai nouă comunitate foto!
www.fotoworld.ro

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	**9, 31, 35**
StarPrint Benq	**7**
Expotek	**C3**
Nokia	**21**
D Link	**25**
Genesys	**27**
Autoshow	**51**
Ultra Pro	**77**
Flamingo Computers	**C4**



Forumurile sunt pline de dezbateri în care toată lumea își dă cu părerea pe marginea ofertei de jocuri din fiecare an. Fiecare vine cu altă variantă și liste impresionante sunt aruncate în luptă. Greu de decis, motiv pentru care pe această temă putem discuta la nesfârșit. De exemplu, 2004 a fost remarcabil dacă stăm să ne gândim la câteva dintre titlurile din acel an. Am avut Half-Life 2, Far Cry, UT 2004, The Chronicles of Riddick, Syberia II, Myst IV, Rome: Total War sau Thief: Deadly Shadows, s-a lansat World of Warcraft care, iată, pune umărul și la succesul lui 2007 după ce i s-a alăturat The Burning Crusade. Sfârșitul lui 2004 ne-a pus în fața unor decizii greu de luat la ședința în care am stabilit câștigătorii anului. Spre bucuria lui Marius Ghinea, a câștigat Rome: Total War și tot atunci S.T.A.L.K.E.R. câștiga premiul „Cel mai 2005 joc al anului 2004". Noi chiar speram. Unde vreau să ajung? Nicăieri. Suntem deja în 2007 și lucrurile se prezintă extraordinar de bine. 2007 are toate premisele unui an excepțional. Avem toate consolele next-gen pe piață, una dintre ele fiind deja la maturitate, Directx 10 e prezent la datorie și, foarte important, în acest an se plătesc mai multe restanțe PC-ului. A apărut S.T.A.L.K.E.R., nu am crezut până nu l-am văzut, au poposit Jade Empire, Resident Evil, urmează Halo 2 și surpriza Lost Planet. Acestea nu sunt jocurile anului 2007, ele vin și completează o listă care și așa ne promitea un an încărcat. Alan Wake, Bioshock, Assassin's Creed, Age of Conan sau Crysis sunt doar câteva dintre titlurile grele ale acestui an. Cu siguranță, 2007 va fi un an de excepție și sper ca la ședința de „Jocul anului 2007" să iasă cu bătaie. Chiar merită.

■ Rzarectha



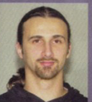
TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
2. Sam & Max: Reality 2.0
3. Sam & Max: The Mole, the Mob, and the Meatball



BogdanS
1. Foxconn GeForce 8800 GTS OC
2. Samsung SyncMaster 941MP
3. Cyber Snipa Dog Tags



Locke
1. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
3. Ghost Recon Advanced Warfighter 2



Marius
1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
2. Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
3. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific



Rzarectha
1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
2. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
3. Virtua Tennis 3



KiMO
1. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
2. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
3. Virtua Tennis 3



Koniec
1. Virtua Tennis 3
2. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
3. Penumbra: Overture

cuprins cd/dvd

Demo

Air Conflicts
Frontline: Fields of Thunder (DVD)
Penumbra: Overture - Episode One
Redneck Kentucky
Red Ocean (DVD)
Aura 2: The Sacred Rings (DVD)
TMNT (DVD)
Time of Defiance

MODs

Ballistic Weapons v2.0 (UT2004) (DVD)
Pirates, Vikings and Knights II Beta v1.1 (Half-Life 2) (DVD)
The WildWest v1613 (Return to Castle Wolfenstein) (DVD)

Filme

BioShock (gameplay demo)
BioShock (bun venit in...) (DVD)
Colin McRae: DIRT (DVD)
The Darkness
Darksector (veggie abuse) (DVD)
Fable 2 (dog demo part 1) (DVD)
Fable 2 (dog demo part 2) (DVD)
Fable 2 (enviroment demo) (DVD)
Formula 1 CE (DVD)
Grand Theft Auto IV (DVD)
Clive Barker's Jericho (DVD)
Super Mario Galaxy (DVD)
Medieval 2: Total War – Kingdoms (DVD)
Medal of Honor: Vanguard (DVD)
MotorStorm
Penumbra Overture (DVD)
Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction (DVD)
Spider-Man 3
Stuntman Ignition
Super Rub-a-Dub
Tomb Raider Anniversary (DVD)
Warhawk (DVD)

Imagini

Circus Empire
Colin McRae: DIRT
Agatha Christie: Evil Under the Sun
The Guild 2: Pirates of the European Seas
Guild Wars: Eye of the North
MySims
Medieval 2: Total War – Kingdoms
Warhammer Online: Age of Reconing

Wallpaper

Assassin's Creed
Battlefield 2142
Battlestations Midway
Colin McRae: DIRT
Jade Empire
RACE: The WTCC Game
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
S.T.A.L.K.E.R.
Test Drive Unlimited

Screensaver

Infernal

Drivere

ATI Catalyst 7.3 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 93.71

Patch

Age of Empires III - The WarChiefs v1.03
Battlefield 2142 v1.24a (DVD)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars v1.03
The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.2
Runaway 2: The Dream of the Turtle v1.3
Space Empires V v1.33
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific v1.1 (DVD)
S.T.A.L.K.E.R. v1.0.0.1
Vampire: The Masquerade – Bloodlines v3.5 (DVD)

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.6 Beta

Freeware

7-Zip 4.45 Alpha 2
ATI Tray Tools 1.3.6.1024 Beta
RivaTuner 2.0 Final
StartUpLite 1.01
Vista Codec Package 4.3.6
Vista Visual Styles Pack 6.0

Shareware

Automatic Windows and Internet Washer 5.0.42
EF Commander 5.85
Nicera Screen Capture 4.0
Silver Key 3.43
XP Tools Standard 6.95

EXTRA

America's Army: Special Forces 2.80 (versiune completa) (DVD)
America's Army: Special Forces patch v2.80-v2.81 (DVD)
Cloud (versiune completa)
Test Drive Unlimited Map
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfaţa CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL CD/DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

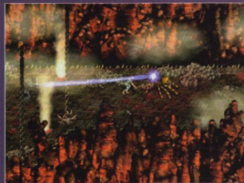
ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

Orice informaţii suplimentare se pot obţine printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiţi în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alţi parametri decât cei stabiliţi în standardul menţionat anterior.

Joc Full!!!

Beyond Divinity



„Fratele" mai tânăr al lui **Divine Divinity** (un RPG izometric foarte interesant, produs de compania germană Larian), **Beyond Divinity** este o combinație aproape perfectă de hack&slash și roleplaying, care vă va ține lipiți de calculator cu zilele. Beyond Divinity vă oferă o lume imensă, zeci de quest-uri, peste o sută de tipuri de monștri, NPC-uri cu duiumul, cam tot ce-i trebuie unui pasionat de RPG-uri.

MAI 2007

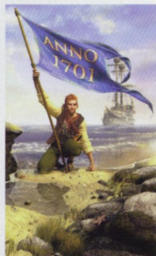
UBISOFT ÎŞI ADAUGĂ ÎN PORTOFOLIU MARCA ANNO



Ubisoft, unul dintre cei mai importanţi editori de jocuri video din lume, anunţă încheierea unui acord de cumpărare a companiei SunFlowers, posesoarea brandului Anno. Cu vânzări de peste cinci milioane de exemplare în toată lumea, Anno reprezintă unul dintre cele mai populare jocuri de strategie, în special pe piaţa din Germania.

Datorită acestei achiziţii, Ubisoft va obţine un procent de 30% din Related Designs, compania care a dezvoltat Anno 1701, ultimul capitol al seriei. Aceasta lucrează în prezent la un nou titlu Anno.

Operaţiunea de cumpărare este în prezent în curs de perfectare şi va intra în vigoare în primul semestru al anului fiscal 2007-2008 (aprilie – iunie).



„Odată cu dobândirea mărcii Anno, Ubisoft îşi întăreşte poziţia pe piaţa jocurilor de strategie în timp real. Alături de The Settlers, franciza aparţinând Ubisoft, Anno este una dintre cele mai populare mărci din Germania şi se bucură de un public larg care include atât jucători tradiţionali, cât şi femei şi chiar familii. Suntem mândri să includem în portofoliul nostru încă o marcă de succes şi aşteptăm cu nerăbdare să o facem cunoscută unui public din ce în ce mai larg", a afirmat Yves Guillemot, preşedintele Ubisoft.

Adi Boiko, co-fondator al SunFlowers, a declarat: „Sunt bucuros să încredinţez marca Anno companiei Ubisoft, recunoscută pentru creativitatea şi inovaţia echipelor sale de dezvoltare. Această franciză va beneficia de prezenţa internaţională a Ubisoft şi va atrage un public nou, care va descoperi plăcerea de a construi imperii în viitoarele jocuri Anno."

MICROSOFT CONTRA WOW

Conform BBC, Microsoft şi hackerii sunt mână în mână şi ne vor epicele!!!

Datorită modului în care Windows se ocupă de managementul animaţiei cursorului, se permite hackerilor să intre în posesia user name-ului şi a parolei unui jucător de WoW. Programul malign se află pe o grămadă de site-uri de profil, cu sau fără voia posesorului, şi zace fără niciun fel de problemă pe calculatorul victimei până când aceasta va rula clientul de WoW. Symantec spune că un cont valid de WoW valorează mai mult decât detaliile pentru un card de credit, deoarece se pare că prin vânzarea unui cont sau a item-urilor unui personaj se pot face mult mai mulţi bani. Astfel, detaliile unui card de credit se vând cu aproximativ şase dolari, pe când un cont de WoW pleacă de la zece dolari şi poate ajunge până la sume fabuloase.

Ca niciodată, Microsoft a scos rapid un patch ce rezolvă această problemă. Acest patch se poate download-a automat prin sistemul de updates sau manual de pe site-ul Microsoft.

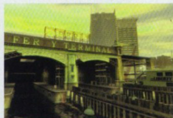
GTA IV - LIBERTY CITY

Odată cu trecerea timpului, tot mai multe detalii despre GTA IV – Liberty City ies la suprafaţă, prin mila producătorilor. Mai jos puteţi citi o listă ce conţine o sumă întreagă de elemente ce ne pot crea o imagine de ansamblu destul de cuprinzătoare:

- Niko Bellic este personajul principal.
- Va fi prezent un mod multiplayer, iar jocul nu va fi transformat într-un MMO.
- Denivelările de teren vor duce la schimbarea animaţiei mişcărilor personajelor. De asemenea, fizica obiectelor a fost mult îmbunătăţită, iar mişcările personajelor sunt mult mai reale.



- Liberty City este singura locaţie din joc.
- Toate prezentările făcute jurnaliştilor de profil au fost realizate cu versiunea pentru Xbox 360.
- În versiunea demo nu s-au văzut avioane pe cer şi se pare că nu vor exista nici în versiunea finală.
- Liberty City este mai mic decât San Andreas, dar nicio bucăţică nu a rămas nefolosită sau irosită prin deşert sau un teren neconstruit. Totul este o vastă metropolă cu zgârie-nori şi arhitectură modernă.



- Casa lui Bellic este în Europa de Est, dar acesta ajunge în America datorită mirajului visului american. Mai ales că acesta este alimentat de corespondenţa vărului său Roman, care se laudă cu cele 15 maşini sport şi cele două amante. Bellic va descoperi însă repede crudul adevăr despre visul american, când află că vărul său îl minţise constant, ba chiar mai mult, se găseşte într-o situaţie în care viaţa sa este în mare pericol.
- Povestea jocului poate căpăta diferite nuanţe specifice fiecărui jucător în parte şi alegerilor pe care acesta le face. Va avea mai mult control asupra drumului pe care îl va urma, iar destinul nu este ceva scris deja în stele, ci şi-l va face singur.



SE VOR LANSA — MAI 2007

Halo 2	Microsoft
Surf's Up	Ubisoft
Spider-Man 3	Activision
Enemy Engaged 2	G2 Games
Circus Empire	Enlight
World in Conflict	Sierra
Blazing Angels Secret Missions	Ubisoft
Two Worlds	SouthPeak
CellFactor: Revolution	SouthPeak
The History Channel: Great Battles of Rome	Black Bean

Decupati talonul si trimiteti-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brasov, pana la data 31 mai 2007

NUME | PRENUME

ADRESA | EMAIL



Distribuitor autorizat BenQ Media



Castiga un Popcorn Machine & Laserpointer!



BenQ
Enjoyment Matters

Prin completarea campurilor de mai sus, imi exprim consimtamantul in mod expres si neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse in acest document sa intre in baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate si utilizate de aceasta in orice activitati legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse si servicii, in conformitate cu legislatia in vigoare. In conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneti de urmatoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de interventie, dreptul de opozitie, dreptul de a fi supus unei decizii individuale, dreptul de a va adresa justitiei. Pentru exercitarea acestor drepturi va rugam sa ne contactati in scris la adresa Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, Brasov sau fax 0268-418728

LANSAREA THROUGH THE DARK PORTAL

O teribilă furtună s-a abătut asupra Tărâmurilor Blestemate - o nouă amenințare apare prin Portalul Întunecat. Azeroth se scufundă într-o baie de sânge, pe măsura ce Blood Elfii si Draenei se alătură măcelului. Marele conflict cuprinde lumea de dincolo de portal. The Burning Legion și-a pregătit deja următoarea mișcare. Întunericul cuprinde totul... Pregătește-ți armele și urmează-ne!

Se vor naște Eroi.
Se vor scrie Legende.
Răspunde Chemarii!

Through the Dark Portal este o reprezentare fidelă a extinderii universului World of Warcraft prin expansion pack-ul The Burning Crusade. Au fost adăugate rasele Blood Elf și Draenei, iar jucătorii au posibilitatea de a folosi cele mai noi echipamente și abilități.



Primul expansion pentru World of Warcraft Trading Card Game s-a lansat în România. Evenimentul a avut loc în Diverta Plaza și a fost organizat de Best Distribution, Fantasy Games și editura CORINTeens. Through the Dark Portal este o reprezentare fidelă a extinderii universului World of Warcraft prin expansion pack-ul The Burning Crusade. Au fost adăugate rasele Blood Elf și Draenei, iar jucătorii au posibilitatea de a folosi cele mai noi echipamente și abilități.



MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS, ANUNȚAT

În toamna acestui an, Medieval II: Total War, unul dintre cele mai de succes strategii ale anului trecut, primește un expansion de toată frumusețea. Acesta va introduce patru noi campanii și treisprezece noi facțiuni. Putem trece la apărarea Britaniei, asediată din patru părți



deodată, să conducem teutonii pentru a împărtăși cuvântul lui Odin hoardelor de creștini păgâni, să încingem o horă a înfrățirii între sifiliticii cruciați și arăbeții de pe pământul sfânt al Ierusalimului.

Poate că una dintre cele mai așteptate campanii este însă cea din America, unde conchistadorii încearcă să introducă săpunul în închisorile aztece. Rolul cui îl vei alege? Pe cel al lui „Pretty Boy" Hernán Cortés sau pe cel al coloratului Montezuma al nouălea și al armatei lui de nespălați?

LEVEL TOP 10

APRILIE 2007

The Elder Scrolls IV: Oblivion	**80**
World of Warcraft	**48**
Jade Empire: Special Edition	**47**
Gothic 3	22
Test Drive Unlimited	10
Medieval II: Total War	7
Supreme Commander	6
Infernal	5
Tortuga: Two Treasures	4
Battlestation Midway	2

SOUTH PARK 10: THE GAME

Cu a 11-a serie în plină desfăşurare, COMEDY CENTRAL Mobile şi-a făcut timp să anunţe lansarea jocului South Park 10: The Game. Jocul, un platform/action/puzzle produs în colaborare cu RealNetworks, ne oferă 40 de misiuni inspirate din cele mai de succes 40 de episoade de până acum. Printre personajele care şi-au anunţat participarea la South Park 10: The Game se numără şi Stan, Kyle, Kenny, Cartman, Scuzzlebutt, cows, Butters sau Lemmiwinks.



Vestea mai puţin bună este că acest joc este disponibil momentan doar pe mobile, însă probabil nu mai avem mult de aşteptat până când acest IP va sta la baza unui nou titlu pentru platformele noastre de gaming preferate. Vorbim totuşi de cel mai tare serial de pe piaţă. De ce spun asta? Pentru că Eric Theodore Cartman este mai malefic decât Stewart "Stewie" Gilligan Griffin, mai comod decât Homer Jay Simpson şi mai amuzant decât Bender Bending Rodriguez.

FALLOUT?

Veşti bune de pe frontul de vest. Atâta timp cât se mai vorbeşte despre Fallout, înseamnă că poate cândva vom mai apuca să ne mai târâm prin Vault 13. Ştirea de faţă se referă la achiziţionarea în totalitate a drepturilor asupra a ceea ce înseamnă Fallout de către Bethesda. Interplay a renunţat la Fallout contra sumei de 5,75 de milioane de dolari în favoarea celor care ne-au adus Elder Scrolls. Având în vedere că Bethesda o duce foarte bine, această achiziţie nu poate decât să ne bucure, deoarece nimeni nu dă o tonă de bani pe ceva, pentru a-l lăsa apoi să putrezească într-un beci nenorocit. În momentul în care se vorbea despre această achiziţionare, Leonard Boyarsky, unul dintre oamenii care au creat primul Fallout, s-a declarat nemulţumit de această achiziţie spunând, citez: „mă simt de parcă fosta nevastă ne-a vândut copiii pe care îi avea în custodie". Având în vedere jocurile promovate până acum de Bethesda eu unul mă aştept totuşi la ceva ca lumea şi îl declar pe Boyarsky un ciudos!



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS



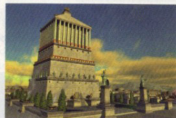
Imposibil ca fanii RTS-urilor semnate Relic Entertainment să nu fi prevăzut apariţia unui nou capitol din cea mai nouă şi deosebit de prolifică franciză a cunoscutului producător, Company of Heroes. Următorul capitol se va intitula Company of Heroes: Opposing Fronts, iar bruma de informaţii pe care o avem deocamdată la îndemână ne vorbeşte despre o luptă încrâncenată pentru eliberarea Caenului dusă între Armata a 2-a engleză şi a unei companii de elită de tancuri Panzer. Jucătorul poate juca atât sub steagurile naziste cât şi sub comanda reginei.

PLAYSTATION 3 ŞI REALITATEA CRUDĂ A PIEŢEI

După ce consola a făcut furori prin topurile de vânzări în prima săptămână de la lansare, numărul PS3-urilor vândute a scăzut vertiginos. Poate că vă gândiţi la un procentaj destul de moderat, cam la 10-20, poate chiar un maxim de 30%, dar NU!. Procentajul cu care a scăzut nu este nici mai mult, nici mai puţin decât 82%. Acest număr este confirmat de Chart Track, care a strâns date despre aceste produse din peste 7000 de magazine din Marea Britanie, adică 90% din magazinele de profil.

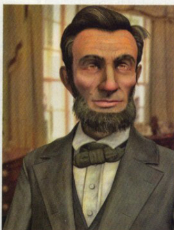
Acum stai şi te întrebi dacă Sony o să trimită comunicate de presă prin care să anunţe vânzarea a încă şase console în vara lui 2007 ca pe o mare realizare.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD



Urmând exemplul lui Civilization III, care a fost blagoslovit cu două expansion-uri înainte să intre în rândul legendelor, Civilization IV va primi şi el un add-on consistent, şi anume Beyond the Sword. Expansion-ul se află sub supravegherea atentă a celor de la Firaxis, va vedea lumina zilei în iulie 2007, se va concentra în special asupra perioadei de după apariţia prafului de puşcă (Beyond the Sword indeed) şi va aduce cu sine zece civilizaţii noi (printre care se numără Portugalia, Olanda şi Babilon), corporaţii (un feature care probabil îi va scoate din ţâţâni pe hipioţi), cinci minuni noi,12 scenarii proaspete şi o serie de îmbunătăţiri ale conceptului de bază. Să fie primit...

Mmmm... corporaţii...





NOU!

CLUB GameShop.ro

Vrei jocuri? Avem jocuri!

Fii membru Club GameShop.ro şi ai doar avantaje

10% REDUCERE PE VIAŢĂ! la orice comandă* de pe *www.gameshop.ro!*

TRANSPORT GRATUIT PE VIAŢĂ! la orice comandă de peste **29,9 lei**!

PRIORITATE ABSOLUTĂ la toate precomenzile.

PROMOŢII speciale exclusive pentru membrii Clubului GameShop.ro!

Simplu

E simplu să devii membru: cumpără în perioada **1 APRILIE - 31 MAI** de pe *www.gameshop.ro*

2x 

World of Warcraft 60 Day Prepaid Card la **SUPER PREŢUL** de **159,9 lei** (TVA inclus) şi primeşti pe loc un **SUPER TRICOU** original Blizzard World of Warcraft The Burning Crusade**

SAU

2x 

Jocuri la alegere în valoare de minim **159,9 lei** (TVA inclus)

... le primeşti acasă cu **TRANSPORT GRATUIT** şi devii instantaneu Membru al Clubului GameShop.ro***. Tot atunci primeşti şi **CARDUL TĂU DE MEMBRU GAMESHOP.RO**, cu numărul tău unic de membru.



GameShop.ro™

Vrei jocuri? Avem jocuri!

* se aplica tuturor produselor marcate pe www.gameshop.ro cu textul "Preţ special membri Club GameShop.ro". Produsele care nu sunt marcate cu acest text nu beneficiază de aceste avantaje.

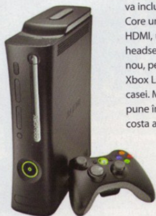
** promoţia cu tricoul Blizzard în limita stocului disponibil.

*** Intră pe www.gameshop.ro pentru a te înregistra cu numărul tău unic şi pentru a afla toate detaliile despre Clubul GameShop.ro.



XBOX 360 ELITE

După cum bine a anticipat mişcarea zvonistică, Microsoft a anunţat o nouă variantă a consolei 360, un răspuns destul de bun la lansarea PS3-ului. Xbox 360 va include în plus faţă de varianta Core un HDD de 120 GB, un cablu HDMI, un controller wireless, un headset pentru Xbox Live, un skin nou, pe negru, plus o lună de Xbox Live Gold din partea casei. Minunăţia de HDD se va pune în vânzare şi separat şi va costa aproximativ 180 USD.



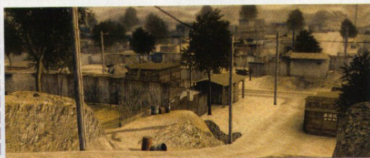
Pentru început Xbox 360 Elite va fi disponibil doar peste ocean, începând cu 29 aprilie, iar preţul anunţat este de 479 USD. Tentant.



STATUL MEXICAN VA CONFISCA TOATE COPIILE JOCULUI GRAW2

El Diario, un ziar care apare zilnic pe tarabele din oraşul Juarez, relatează că guvernatorul statului mexican Chihuahua a dispus confiscarea tuturor copiilor jocului Ghost Recon: Advanced Warfighter 2.

Aparent, guvernatorul Jose Reyes Baeza Terraces a luat această decizie ca urmare a criticilor pe care primarul oraşului Juarez, Héctor Murguía Lardizábal, le-a adresat jocului în care forţele de elită americane se iau la trântă cu rebeli mexicani, numindu-l „o crimă la adresa capacităţii intelectuale a locuitorilor din Juarez."



HITMAN ZA MOVIE

Odată cu trecerea timpului, aflăm şi noi mai multe detalii despre filmul bazat pe seria de jocuri creată de IO-Interactive. Astfel, filmările la Hitman au început săptămâna aceasta la Sofia şi vor continua prin Africa de Sud, Istanbul, St. Petersburg şi Londra. Agentul 47 va fi jucat de Timothy Olyphant, pe care îl cunoaştem deja din seria Deadwood, iar alături de el se vor mai afla o serie de iluştri necunoscuţi ca Dougray Scott, Olga Kurylenko, Robert Knepper şi Michael Offei.



LEGO BATMAN DEZVELIT

Crima organizată nu reuşeşte să scape de ochii vigilenţi ai liliacului şi se ascunde mereu în cele mai neaşteptate locuri, camuflându-se în toate felurile, doar-doar o scăpa basma curată - în plastic de această dată. Zvonul a devenit realitate, iar Variety a trâmbiţat vestea, relatând că Traveller's Tales (Lego Star Wars) lucrează de zor şi cu spor la realizarea jocului Lego Batman, despre care am mai aflat că va fi finanţat şi împrăştiat în toate colţurile lumii de către Warner Brothers Interactive în 2008.



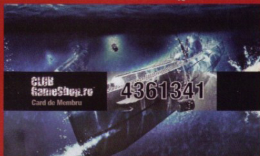


Va fi la fel de distractiv precum Lego Star Wars? Bag mâna-n foc că da, ceea ce mă face să aştept cu încredere Lego Rahan... Apropo, imaginile sunt cu titlu informativ. Nu-i aşa că sunt mişto?!



CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro



Câştigă unul dintre cele 10 carduri Club Gameshop.ro*

Cine este producătorul jocului S.T.A.L.K.E.R.?

- a. GSC Game World ■
- b. THQ ■
- c. EA Games ■

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului S.T.A.L.K.E.R. din acest număr al revistei.

* Cardul de membru al Clubului GameShop.ro îţi oferă:

- 10% reducere la orice comandă de produs cu „Preţ special membri Club GameShop.ro"
- Transport gratuit la orice comandă peste 29,9 lei!
- Prioritate absolută la toate precomenzile!

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iunie 2007.

LOST PLANET PENTRU PC ÎN IUNIE

Încă de la lansarea sa în ianuarie, Lost Planet: Extreme Condition a înregistrat încasări peste aşteptări, dominând topul vânzărilor aferent consolelor din prima lună a anului, cu peste 408000 copii vândute numai în Statele Unite. La această oră, Lost Planet a trecut de mult de bariera de 1milion de copii vândute în toată lumea, succesul de care s-a bucurat „exclusivitatea" pentru Xbox 360 determinându-i pe oamenii de la Capcom să se gândească serios la portarea jocului pe PC, în condiţiile în care Nvidia, unul dintre cei mai mari actori de pe scena producţiei de cipuri video, şi-a anunţat sprijinul. În esenţă, Nvidia va optimiza jocul astfel încât să utilizeze cât mai bine noile funcţii DirectX 10 şi să ruleze fluid la rezoluţia maximă de 2560 x 1600 pixeli. Dar asta nu înseamnă că Lost Planet va refuza oferta DirectX 9. Jack Symon, director de marketing al mărcilor de la Capcom, a declarat că versiunea pentru PC a jocului Lost Planet va vedea lumina zilei în iunie, menţionând că ni se pregăteşte un lung şir de titluri destinate şi altor platforme, în afară de Xbox 360 sau PS3, dezvoltate în paralel pentru fiecare platformă în parte. Întrebat dacă există posibilitatea portării jocului Lost Planet pe PlayStation 3, Jack Symon a răspuns evaziv, schimbând placa şi anunţând cu jumătate de gură planurile Capcom pentru un sequel. Tot e ceva.





STARCRAFT 2 BETA ANUL ACESTA?

Primul lucru pe care ţin neapărat să îl menţionez este că ceea ce urmează să citiţi sunt doar zvonuri. Dar zvonuri care pentru mulţi dintre noi pot însemna mult. Cei de la IGN (pc.ign.com) au împrăştiat ştirea conform căreia pe forumul celor de la Team Liquid există un post în care este tradus de pe site-ul coreean Fighter Forum un alt post în care se vorbeşte despre Starcraft 2 şi despre o posibilă variantă beta care va apărea la sfârşitul anului. Ceea ce se mai spune este că Starcraft 2 continuă povestea deja cunoscută şi mai introduce o rasă nouă, bazată pe evoluţia lui Kerrigan.



Până în momentul de faţă, Blizzard nu spune nimic legat de acest zvon, dar pregăteşte un mare eveniment în Coreea, unde ar trebui să facă un mare anunţ. S-ar putea să fie vorba chiar despre Starcraft 2.

TERABYTE LA PURTĂTOR

Ce faci când colecţia ta de filme, care a ajuns la peste 200 de bucăţi, stă să-ţi rupă rafturile bibliotecii? Te duci şi-ţi cumperi discuri HD-DVD, în care încap lejer date ce cântăresc 30 GB, sau Blu-Ray, standardul ce permite „arderea" lor pe încăpătorul disc de 50 GB. Şi tot nu ţi-ar ajunge... Aşa că mai bine aştepţi (un an) TeraDisc-ul cu capacitatea de 1 TB de la Mempile. În primă fază însă, Mempile va pipăi piaţa cu discuri a căror capacitate variază între 500 şi 600 GB, obiectivul îndrăzneţului producător de „farfurii zburătoare" fiind lansarea discului de 5 TB. 5000 de giga, lume! Mărimea noilor discuri n-o depăşeşte pe cea a unui DVD obişnuit, iar tehnologia folosită este compatibilă cu infrastructura deja existentă, mediile optice în cauză plănuind să ruleze bine-mersi ajutate de unităţi compatibile cu formatele DVD, HD-DVD şi, de ce nu, Blu-Ray.

„The discs are made of an acrylic polymer that lasts anywhere from 50 to 100 years. Data is recorded in 100 Virtual Layers on the disc for some amazing storage potential. The discs themselves are written once, but they are multi-session."



Saboteur

Paris Go Bragh!

Pentru că lumea pare că nu se mai satură de zvastici, feldmareşali cu monoclu, hitlerişti blonzi, trupe SS şi tanchişti murdari de ulei, Pandemic Studios s-au hotărât să-şi încerce şi ei norocul cu Saboteur, un action pentru PS3 şi (sau... încă nu se ştie sigur) Xbox360 plasat în cel de-al Doilea Război Mondial. Nimic ieşit din comun până acum, poate doar titlul jocului, care, înainte să aflu mai multe decât „Pandemic anunţă Saboteur", m-a dus cu gândul la jocul de Spectrum din cauza căruia am fugit de la olimpiada de matematică. Spre dezamăgirea noastră, a nostalgicilor, jocul celor de la Pandemic n-are nicio legătură cu lecţia de sabotaj 48K predată de Durell Software pe vremea când Spectrumul stăpânea Pământul. Personajul principal nu este un ninjalău suplu, hrănit cu orez expandat, ci un irlandez vânjos, înţărcat cu bere neagră, iar „decorul" nu este o bază secretă în opt culori, ci însăşi Parisul, Oraşul Luminilor-Pe-32-De-Biţi.

Deci, la prima vedere o dublă dezamăgire: un joc nou cu WW2 şi nu o aventură retro cu una bucată ninja. Totuşi, după ce am belit ochii şi am căscat urechile la un interviu şi am aruncat câte o privire peste screenshot-urile „distribuite" cu zgârcenie de Pandemic, câteva din ideile producătorilor m-au făcut să-mi schimb părerea şi să trec Saboteur-ul pe lista personală a celor mai aşteptate jocuri, chiar între Assassin's Creed şi Jericho. Gut, acum să vedem de ce.

Un altfel de război

Un punct comun al tuturor shooter-elor, strategiilor şi action-urilor WW2 este că „ostilităţile" se desfăşoară întotdeauna pe front, iar personajele sunt, fără excepţie, simpli soldaţi luaţi de pe ogor şi trimişi în tranşee. Cu alte cuvinte, toţi producătorii care au abordat cel de-al Doilea Război Mondial în jocurile lor au fost atât de preocupaţi să recreeze bătălii istorice sau să inventeze unele noi, încât au uitat complet de amărâţii de civili de prin adăposturile antiaeriene sau din oraşele ocupate, ale căror poveşti sunt poate mai interesante decât cea a unui Joe antrenat pe fugă şi trimis să împuşte



nazişti cu un Thompson ruginit. Pandemic s-a prins că singura metodă prin care jocul lor ar putea scăpa de eticheta „mda, un alt joc WW2" este o abordare complet diferită de cea a „concurenţei". Ca urmare, Saboteur nu se va concentra asupra eforturilor Aliaţilor de a pune Axa cu botul pe labe, eforturi pe care le cunoaştem din zecile de jocuri şi sutele de documentare, ci ne va spune pe îndelete povestea unui civil irlandez care vânează nemţi în Parisul ocupat. Da, ştiu că momentan Saboteur sună a banc despre globalizare, dar e totuşi mai bine decât să mor pentru a mia oară pe plajele Normandiei.

Sacrebleu! C'est le Saboteur!

Deşi întreaga Europă este devastată de război, irlandezul Sean nu-i prea bagă în seamă pe certăreţii din jurul lui şi îşi vede liniştit de viaţă. Asta până când familia lui (şi probabil câţiva tovarăşi de băutură) este măcelărită de câţiva hitlerişti mult prea zeloşi. Dornic de răzbunare, irlandezul porneşte propriul său război impotriva Ubermensch-ului care a ordonat uciderea familiei sale. Sean nu este un soldat, iar locul lui de joacă nu este frontul, ci un ditamai oraşul ocupat de coşcogeamite Wehrmacht-ul.

Din păcate, oamenii de la Pandemic au fost destul de scumpi la vorbă şi n-au prea atacat subiectul „gameplay". Se ştie sigur că Saboteur va fi un 3rd person action, cu ceva elemente de stealth, restul sunt speculaţii sau zvonuri neconfirmate (dar nici neinfirmate) de producători. Vom putea „culege" arme de pe cadavrele nemţilor, vor exista maşini care ne vor îmbia să le conducem, iar nivelul de interac-











tivitate cu mediul înconjurător se pare că va fi destul de ridicat. Încă nu știm dacă va fi ceva în genul Destroy All Humans sau Mercenaries, unde cu răbdare puteam să ruinăm un oraș întreg, dar sper că producătorii vor urma modelul lui Assassins's Creed și ne vor oferi măcar posibilitatea de a căuta „rute" alternative pe deasupra sau pe dedesubtul străzilor pariziene. Tot după modelul Assassin's Creed, zecile de gură-cască de pe străzi nu sunt puși acolo doar pentru a arăta bine, ci se vor dovedi deosebit de utili în anumite cazuri. Spre exemplu, când ești căutat și nu vrei să fii luat la ochi de vreo patrulă, poți face pe îndrăgostitul ajutat de-o tinerică din apropiere sau te poți angaja într-o conversație cu vreun bătrânel vorbăreț.

50% Black, 50% White , 100% Proud!

Pentru a sugera pesimismul sau optimismul parizienilor „ocupați" și pentru a oferi o reprezentare vizuală a stării de spirit a „celor mulți și asupriți", cei de la Pandemic au apelat la un artificiu grafic foarte interesant. Astfel, locațiile unde densitatea de hitleriști este cu mult peste cea admisă și „jugul nazist" mult prea greu vor fi pustii și „colorate" doar în alb și negru. Pe măsură ce ușurăm povara parizienilor căsăpind naziști, culorile pastelate vor înlocui nuanțele sinistre de alb și negru, iar locuitorii vor prinde curaj și se vor aventura din nou pe străzi. Ba mai mult, dacă vom prinde



un neamț la înghesuială într-o zonă „colorată", trecătorii ne vor gâdila ego-ul aclamându-ne și admirându-ne curajul și bărbăția.

Screenshot-urile și micul trailer azvârlit pe net arată bine de tot. Nu ne taie răsuflarea și nici nu m-au făcut să mă arunc în genunchi în fața Pandemicului, dar să nu uităm că este vorba de o versiune pre-alpha, iar jocul va vedea lumina doar în 2008, deci teoretic timp este berechet pentru a livra o experiență vizuală next-gen de zile mari.

Jazz și vrejul de fasole

Când te gândești la Franța anilor '40, îți sună în urechi swing-ul turbat al lui Reinhardt, iar o zvastică (cel puțin pe mine) te duce cu gândul automat la Wagner. „Muzicile" specifice perioadei se vor regăsi și în Saboteur, producătorii promițându-ne o coloană sonoră unde jazz-ul se va împleti cu o serie de piese clasice și momentele de acțiune vor fi susținute de o muzikie pe măsură. După cum vedeți, promisiunile sună bine de tot. Avem cadre alb-negru cu pete de culoare a la Sin City, jazz, muzică clasică, într-un cuvânt o atmosferă de film noir într-un joc WW2, o combinație ciudată care are toate șansele să



placă până și celor sătui de WW2 până în gât.

Heil Saboteur!

„Ăștia de la Pandemic sunt ciudați rău", spunea Rzarectha la o țigară, „și au toate șansele să ne facă o figură și ducă la bun sfârșit o ghidușie de genul ăsta". Sper să-l audă cine trebuie, pentru că Saboteur, așa cum ne-a fost prezentat, are un potențial imens și ar fi mană cerească pentru cei plictisiți de atâta militărie, tranșee, normandii și stalingrazi...

■ cioLAN

- **Producător** Pandemic Studios
- **Distribuitor** N/A
- **ON-LINE** www.saboteurthegame.com
- **Data lansării** 2008

EMPIRE EARTH III

Noile aventuri ale lui Om & Jerry

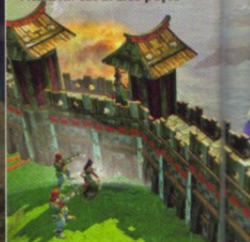
Știi toată faza aia cu gândacii de baie care vor fi singurii supraviețuitori atunci când întreaga omenire va fi pusă pe făraș și proiectată în recycle bin-ul cosmosului? Hai, că e arhicunoscută, a fost pe Eurosport, pe OTV și a zis-o și Vrăjitoarea Entropia, la o tacla cu Tata Pahidermu'. Deci știi. Bun, acum că m-am convins că nu e nevoie să reiau întreg eșafodajul științific care a dus la ipoteza cu pricina, e cazul să-mi îndrept atenția asupra unui gândăcel foarte mulțumit de evoluția încălzirii globale. Locuiește la mine în baie, sub cutia cu cremă de pantofi, și îl cheamă Jerry. Mă hotărăsc să-i fac o vizită pentru a-l întreba despre una-alta. Îl găsesc punând scobitori pe un foc de tabără. Îmi zice că încearcă să contribuie și el, cum poate, la accelerarea procesului de încălzire globală. Visul lui e să rămână doar el și ceilalți gândaci pe planetă. El în calitate de rege, desigur. Îl întreb dacă noi, oamenii, nu putem face ceva, orice, pentru a-i îndupleca pe cei din stirpea sa s-o lase mai moale cu scobitorile. Politicos, refuză orice mită și mai pune un băț pe foc. Tocmai când mă pregăteam să-l strivesc, la fel de politicos, cu telefonul, îmi amintesc brusc de niște băieți șui care ne-ar putea scăpa de extincție. Mad Doc Software și al lor Empire Earth III ar putea fi soluția. Îi propun și lui Jerry. „Zici că pot să ajung rege peste întreg pământul fără să iasă fum? Hmm... ia convinge-mă!".

Șoareci și oameni. Gândaci mai încolo

Beau un ceai cald, trag adânc aer în piept și... mă înec! Ți-ar fumul, băi Jerry! Mai trag o dată aer și îmi încep pledoaria pentru umanitate. În EE III, ca și în jocurile anterioare, scopul tău e cucerirea întregii planete. Pentru asta, îți sunt puse la dispoziție o nație, un glob pământesc și un îndelungat răgaz istoric, ce pornește de la preistorie, face o haltă în prezent și se oprește taman în viitor. Partea cea mai frumoasă la acest al treilea Empire Earth e reprezentată de principalul mod de joc, World Domination, în care nu există campanii și misiuni; totul este o joacă continuă. Asta înseamnă că vei scăpa de corvoada de a porni de la zero cu construcția celor trebuincioase pentru subjugare, cum e în cazul antecesoarelor.


„Carul cu boi", varianta futuristă și cu un singur bou

EE III operează niscaiva schimbări la strategie, pe care o feliază în două. Vom avea o bucată de turn based și una de real time strategy. La partea de TBS, ai în fața ta un glob pământesc 3D, pe care îți planifici mutările strategice și militare. Globul este împărțit în teritorii (între 40 și 60) și poate fi reprezentarea fidelă a Terrei sau poate fi generat aleatoriu. De la cârma bășicii tridimensionale, îți poți trimite soldații în vizită de lucru în teritoriile vecine, te poți ocupa de relațiile diplomatice sau te poți deda la acțiuni de spionaj. Treaba cu spionajul funcționează cam așa: scoli iscoada din pat, îi reamintești pentru ce e plătită și apoi o trimiți la inamic în ogradă, ca să instige, cum s-o pricepe ea mai bine, la rebeliune. Dacă-i iese, la vecini o să se iște un mare haos, de care tu, ca un Napoleon sagace ce ești, vei profita numai-decât. Dacă nu-i iese, atunci nu vei avea parte decât de vreun soldat advers ațâțat să-și plesnească nevasta cu arborele cotit de la tractor.


Dacă-l nimerești pe di Caprio, li se scufundă Titanicul cât ai zice pește

Jerry, lasă, mă, scobitoarea aia și fii atent la mine! Așa... Odată ce ai terminat cu planificarea și te hotărăști să dai buzna la vecinu' cu gânduri nu tocmai pacifiste, jocul te va lua de mănuță și te va duce în modul RTS. Unde, ca în orice strategie, îți pui creionul de meșter după ureche și te apuci să aduni resurse, să construiești clădiri și să zămislești soldăței. Ca să-ți înlesnească drumul spre deziderarul final, producătorii au simplificat simțitor partea de colectare a resurselor, eliminând micromanagementul ăla minuțios și tracasant. Chiar dacă resursele vor fi la fel de variate ca și în jocurile anterioare, în Empire Earth III vor fi adunate toate în aceeași


Bă bulangiule, mi-ai zgâriat avionul!


A observa cu maximă atenție apa multi-level


Băieți, eu v-am lăsat, mă sună nevasta...


Iar s-au dus oştenii mei în vacanţă la bulgari şi m-au lăsat doar cu doi fermieri


Marin? Prezent. Vasile? Prezent. Brăduţ? Brăduţ?! Pff, ăsta iar a fugit la femei!

grămadă şi folosite ca atare. În plus, fiecare clădire destinată adunării de resurse vine implicit cu proprii săi lucrători. O altă metodă prin care poţi asigura propăşirea economică a imperiului tău e să îţi îndrepţi atenţia şi asupra comerţului cu celelalte naţii.

Din moment ce campaniilor li s-a arătat uşa, era nevoie ca acestea să fie suplinite cu altceva, pentru a menţine jocul într-un ritm antrenant. Aşa că a fost introdus un Event system care va confecţiona felurite quest-uri subsidiare şi absolut opţionale, în funcţie de parcursul tău de până atunci. Dacă eşti belicos din fire şi te dedici cercetărilor tehnologice pentru a descoperi cele mai eficiente metode de a-ţi stârpi adversarul, vei avea parte de cu totul alte quest-uri faţă de un pacifist care alege să se alieze cu oricine îi iese în cale. Un exemplu de quest pe care lead designerul Matt Nordhaus l-a scos la înaintare drept exemplu este salvarea prinţesei unui trib neutru. Salvare care poate să fie sau nu. Poţi şi s-o ţii pentru tine şi s-o trimiţi să-ţi coasă şosetele, dacă eşti mai misogin în simţiri.

Gândăcesc, deci exist

Ăsta micu' cam mustăceşte. Ia să-i zic eu despre celelalte naţii din joc. În EE III, sunt trei regiuni: Vestul, Estul Îndepărtat şi Estul Mijlociu. Asta nu înseamnă că sunt doar trei popoare în tot Empire Earth-ul, ci că în funcţie de regiunea de obârşie, fiecare neam are un anumit stil de joc, un arbore tehnologic distinct şi unităţi şi clădiri specifice. Mai exact, vesticii le au cu tehnologia, cei din Estul Îndepărtat se pot înmulţi ca iepurii şi sunt iuţi (tot ca iepurii, bineînţeles), iar esticii mijlocii sunt predispuşi la nomadism, fiind în stare să atace pe cineva şi apoi să-şi împacheteze rapid tot calabalâcul, inclusiv clădirile, şi să treacă mai departe. Aceste diferenţe între regiuni se vor accentua odată cu trecerea în epocile superioare.

Cât despre unităţi... ei, aici am o veste proastă pentru tine, Jerry. Din păcate, nu vor exista gândaci-robot supradimensionaţi. Poate dacă ai mai lăsa focul ăla în pace şi te-ai sinchisi să trimiţi un mail producătorilor, cine ştie... În schimb, multe dintre unităţile din jocurile precedente vor fi şi de data asta la datorie, gata de caft. Avem infanterişti, cavaleri, unităţi de apă, preoţi, spioni sau eroi, fiecare putând fi upgradat în funcţie de naţie şi de epocă. A, în EE III există chiar şi bow women care, dacă rămân fără săgeţi, probabil că se vor apuca să-i păruiască pe ostaşii adverşi. Sau să le vorbească despre shopping – aştept să fiu surprins de producători în privinţa asta. Cu toate că Jerry şi-ar fi dorit mai mult realism în ceea ce priveşte designul unităţilor, cei de la Mad Doc au hotărât să le creioneze niţel exagerat. Aşa că nu trebuie să te miri dacă un luptător dotat cu ghioagă e mult mai mare decât uşa pe care a ieşit. Măsura asta cu exagerarea a fost luată de producători pentru a-ţi da seama cam ce ştie să facă un soldat şi cât de tare e-n brand, în comparaţie cu altul. În afară de soldaţi, de mare folos îţi vor fi şi armele de distrugere în masă, cu condiţia să-ţi pui inginerii să facă cercetare pentru a le obţine. De exemplu, dacă te afli în nefericita situaţie de-a pierde o provincie, bagi un „Scorched Earth" şi îi razi pe toţi. Mă, vezi că te plesnesc! Puţin respect...


Care-mi arată şi mie unde e Dijboutu?

Jerry, walk with me

Deci urmăreşte-mă. La capitolul A.I., a fost introdus conceptul de strategie low-level şi high-level, cu scopul de a-i pricopsi pe adversari cu tacticile de joc ale unui om. Strategiile high-level sunt Booming, Rushing şi Teching. Sub umbrela uneia dintre acestea, apar strategiile low-level, precum apărarea resurselor, atacurile rapide sau construirea cât mai multor clădiri, alese în funcţie de strategia principală.

Grafica e din cale-afară de grafică. Cu Shader Model 3, iarbă procedurală (nu c-aş şti ce înseamnă asta), apă multi-nivel (sună bine, dar... huh?), lumini dinamice asociate efectelor (Jerry deja se clatină) şi un nou sistem de particule (a căzut). Şi, desigur, fizica e tot fizică: trupeţii zboară după o întrevedere cu o explozie, navele se clatină pe mare, iar tancurile se zdruncină după ce trag.

Jerry e pe jos. Ori a leşinat, ori l-a apucat somnul. Îi trag două palme peste faţă ca să-l trezesc. Sare în picioare, se uită în stânga şi în dreapta speriat, după care îşi revine. „Aaaa, da, Empire Earth III... hmmm...", zice şi se aşază în poziţia gânditorului de la Hamangia, nu înainte de a mai arunca o scobitoare pe foc. Da' mai pui, mă, multe beţe, că mi-ai afumat toată baia?! FLEOŞC!

■ **The Psycho**

- **Producător** Mad Doc Software
- **Distribuitor** Vivendi Games
- **ON-LINE** www.empireearth.com
- **Data lansării** finele lui 2007

Mercenaries 2 World in Flames

Mercenarul, talpa societății

Rockstar Games a făcut GTA. Și gamerul s-a declarat fericit. Rockstar Games a mai făcut multe GTA-uri și gamerul a exultat. O să vină GTA IV și gamerul o să înnebunească de fericire, iar eu o să primesc pentru Patch încă o mie de imagini pe lună din același joc. Dar GTA a făcut clone. Fericirea gamerului a păstrat linia constantă, în schimb Rockstar nu a fost foarte încântat de faptul că planetele s-au aliniat și printr-o mare coincidență galactică tot mai mulți producători au fost loviți de aceeași idee de gameplay. Pandemic (Full Spectrum Warrior, Destroy All Humans!, Star Wars Battlefront) împreună cu LucasArts a făcut Mercenaries: Playground of Destruction și treaba nu a ieșit rău deloc. Mercenaries are un urmaș, pe numele mic World in Flames. Simplu, nu?

Welcome to Caracas!

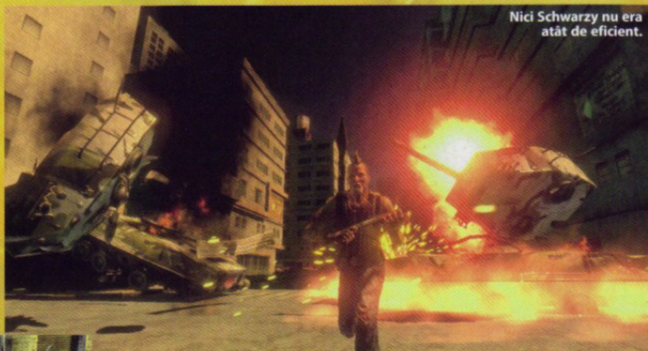
După cum spuneam, Pandemic ne-a surprins în mod plăcut cu primul Mercenaries, iar acest lucru este reflectat și de numele noului publisher. Dacă Mercenaries a fost adus de LucasArts, sequel-ul va fi distribuit chiar de cei de la EA, probabil încântați de primul joc și încrezători în soarta celui de-al doilea. Altă schimbare față de primul joc este adăugarea PC-ului pe lista platformelor ce vor găzdui World in Flames, alături de Xbox 360, PS2 și PS3, chiar dacă până de curând producătorii ne asigurau că acesta va fi un PS3 Exclusive. Pe scurt, încă un titlu pierdut de Sony.

După ce în Playground of Destruction am făcut ordine și bani în Coreea de Nord, Mercenaries 2 ne trimite în Venezuela, unde un temut dictator își face de cap cu resursele de petrol ale țării. Hilar de-a dreptul. Este amuzant cum au fost alese aceste două țări ca zone de conflict, de parcă Bush al' mic s-ar fi ocupat de scenariul jocului. Ca o mare paranteză, guvernul de la Caracas a protestat vehement împotriva acestui joc, acuzând atât producătorul, cât și guvernul american că încercă să manipuleze opinia publică. În mijlocul scandalului s-a trezit și sărmanul Bono (U2), acționar Bioware/Pandemic prin intermediul Elevation Partners. Bineînțeles că Pandemic a ținut să menționeze că evenimentele și personajele din joc nu au legătură cu realitatea, a se citi Hugo Chávez, și că băieții de la Casa Albă nu au „participat" la realizarea jocului. Interesant este că Full Spectrum Warrior, un alt titlu Pandemic, a fost inițial un „serious game" destinat armatei americane, ulterior devenind un titlu pentru publicul larg. Dar să revenim la subiectul acestui articol. Avem până acum Venezuela și un dictator, iar adunate rezultă o zonă încinsă. Noi nu ne deplasăm în zonă pentru a propovădui cuvântul american, ci, ca orice mercenar care se respectă și onorează meseria, pentru a ne urmări propriul interes. Și pentru ca toată treaba să fie bine organizată, în Mercenaries 2 ne putem înființa propria grupare militară, în care îi vom primi cu brațele deschise pe tinerii dinamici, ambițioși și cu disponibilitate la program prelungit și foc susținut. Chiar și așa, angajatorii vor fi tot grupările prezente în zonă, până acum facțiunile confirmate fiind un grup de gherilă, armata din Venezuela, o companie petrolieră și o bandă de pirați. Ca și în prima parte, menținerea bunelor relații cu facțiunile din joc este o condiție necesară pentru a continua colaborarea. Pe de altă parte, și noi putem opta pentru o facțiune sau alta, când căutăm de lucru, un criteriu simplu fiind recompensa promisă. Serviciile noastre vor fi răsplătite cu bani, resurse sau informații, așa că decizia va fi influențată și de necesarul companiei în momentul respectiv. Este clar că


Ți-am spus că nu merge fără bilet?!


Ce înseamnă să ai și pachetul „drumuri grele"




Nici Schwarzy nu era atât de eficient.


Interesantă abordare

avem în continuare libertatea de a îndeplini misiunile după cum avem chef. Putem să o facem elegant, discret, fără a ieşi prea mult în evidenţă sau putem lăsa în urma noastră iadul pe pământ dacă alegerea noastră implică multe pacheţele cu C4.

World in Flames nu înseamnă doar un scenariu nou şi, bineînţeles, o grafică îmbunătăţită. Spre deosebire de primul joc, aria noastră de deplasare va fi considerabil lărgită prin introducerea ambarcaţiunilor şi a elicopterelor, pe care le vom putea folosi după bunul nostru plac. Bineînţeles că nu au fost neglijate nici vehiculele terestre, iar oferta a ajuns la peste 130 de maşini militare şi civile, tancuri, tab-uri, cam tot ce are nevoie o grupare de mercenari pentru a lucra în condiţii decente. Suntem anunţaţi încă de pe acum că nu are rost să ne stresăm din cauza banilor necesari pentru aceste vehicule. În Mercenaries 2, ce nu poate fi cumpărat, poate fi furat, iar în cazul vehiculelor avem o surpriză din partea producătorilor. Este vorba de un mini-game pe care va trebui să-l rezolvăm pentru a ne putea mândri cu un GTA reuşit. Mai exact, o succesiune de taste pe care trebuie să le apăsăm, al cărei nivel de dificultate va fi direct proporţional cu valoarea maşinii.

Împărţim nisipu' în doi

După cum spuneam, a venit rândul Venezuelei să ne fie gazdă, iar zonele urbane şi rurale prezente în joc au în primul rând misiunea de a ne sugera atmosfera oraşelor sud-americane. Căldură, praf, oraşe aglomerate, jungla deasă şi imprevizibilă sunt câteva din caracteristicile pe care le vom întâlni în lumea open-ended din Mercenaries 2, care, trebuie spus, va fi mai mare decât toate hărţile din primul joc. Cam tot ce întâlnim în cale poate fi distrus după preferinţă cu RPG-ul, grenade sau C4, pus direct pe o clădire, să zicem, sau pe o maşină din care sărim cu puţin timp înainte de impact.

Pentru ca saltul de la primul Mercenaries să fie unul cu adevărat important, pe lista cu noutăţi ne mai aşteaptă o surpriză. Nici mai mult, nici mai puţin decât posibilitatea de a juca în co-op, atât local, cât şi on-line. Este vorba doar de un al doilea jucător, care se poate alătura sau retrage în orice moment. Pentru că jocul a făcut şi pasul spre PC, primul a fost disponibil doar pe PS2 şi Xbox, iar opţiunile de multiplayer pot fi ulterior extinse cu ajutorul unui patch sau mod. Mult mai bine ar suna o combinaţie de vs. şi co-op cu câte patru jucători în fiecare grupare de mercenari, luptându-se să fie primii care termină o misiune.

Mercenaries 2: World in Flames are toate şansele să-şi depăşească predecesorul, atât datorită numărului mai mare de platforme pentru care este pregătit, cât şi îmbogăţirii jocului. Am jucat primul joc cu plăcere şi, după cum am spus, a fost o surpriză plăcută. Iată însă că treaba devine serioasă şi World in Flames ar putea fi alinarea multora până când GTA IV va binevoi să poposească şi pe platforma de pe care a plecat.

■ Rzarectha

- **Producător** PANDEMIC STUDIOS
- **Distribuitor** Electronic Arts
- **ON-LINE** www.mercs2.com
- **Data lansării** sfârşitul lui 2007




Sunt curios unde are tatuajul „I luv mom!"





Sau, cum spunea străbunica de străbunicul, „Ras de pe fața pământului”

Din câte știu eu, a mai existat un preview pentru Tabula Rasa acum mulți ani de zile, ceea ce reflectă oarecum care a fost evoluția acestui joc. Richard Garriot lucrează la el de vreo cinci ani de zile și abia acum se prefigurează posibilitatea ca jocul să fie terminat la un moment dat. Motivul este că, în fine, s-a dat drumul la Closed Beta. Am reușit să văd o versiune jucabilă la E3-ul de anul trecut și am fost făcut curios. Am evitat să fac un re-preview la momentul respectiv pentru că informațiile erau încă disparate și neconcludente. Acum însă știu ceva mai mult și vă pot pune mai în temă.

Problema Tabulei

După cum știți, orice MMORPG de succes trebuie să aibă un univers în care să te integrezi, pe care să-l simți, ca să găsești motivația inițială de a juca. Tabula Rasa nu se bazează pe un roman prea bine-cunoscut, ci oarecum preia un clișeu căruia îi dă o formă mai artistică. Acțiunea se petrece într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat, în care o rasă de extratereștri atacă Pământul și rade aproape tot de pe suprafața lui. Simplu și la obiect. Interesantă este proveniența rasei „Bane”. Astfel, o veche rasă galactică, Eloh, care are capacitatea ciudată de a controla materia și energia prin intermediul unor Logo-uri, a ales să călătorească în univers pentru a împărți această știință cu alte rase. Una dintre acestea, Thrax, a folosit această știință pentru a porni un război împotriva Eloh. Acest lucru a dus la o schismă ideologică și ulterior fracțională a Eloh. Cei mai violenți dintre ei, The Bane, au decis să nu mai împartă cu nimeni știința lor, ci să o folosească pentru a distruge celelalte rase „necredincioase”. Pe de altă parte, restul Eloh au decis și ei să împartă cunoștințele pentru a ajuta rasele mai puțin avansate. Ca urmare, The Bane a pornit un război galactic împotriva Eloh, Pământul fiind una dintre ultimele victime. Tabula Rasa se pare că se referă la faptul că la începutul jocului vei primi o tăblie goală, adică o vei lua de la capăt. Pe măsură ce timpul trece, aceasta se va umple cu diferite Logo-uri care


Interfață foarte simplistă și la obiect

îți vor da acces la tot felul de lucruri interesante și foarte distrugătoare. O modalitate originală de a reinventa magia.

O rasă...

Prin interviurile pentru diferite publicații online am întâlnit câteva întrebări incomode, care au primit răspunsuri criptice. Spre exemplu, la un moment dat, era vorba despre faptul că jocul are propriu-zis o singură rasă jucabilă și anume oamenii, dacă ținem cont că suntem obișnuiți cu tot felul de bâzdâgănii de rase, de la iepuri (Elfi) până la porci (Orci). Ei bine, se pare că universul îi cam limitează. Nu prea puteau să facă Eloh rasă jucabilă, pentru că jocul ar fi primit o doză serioasă de depersonalizare. Părerea mea e că producătorii puteau face măcar The Bane jucabilă într-o anumită formă, însă au ales să o lase la nivelul de distrugători de lumi. Se știe că PVP-ul interfacțional este unul dintre punctele tari care asigură succesul unui MMORPG, dovezi în acest sens fiind World of Warcraft, Anarchy Online etc. Chiar dacă aici nu vom avea două facțiuni complet diferite, totuși va exista un PVP de tip intrafacțional, între clanuri. Producătorii nu spun mai mult deoarece eu cred că habar nu au încă de modul în care îl vor implementa. Acum, oricât de customizabil ar fi personajul la creare, tot oameni rămân toți. Părerea mea este că va duce la monotonie. De fapt, viziunea mea despre un MMORPG care se orientează aproape exclusiv spre PVE și are o singură rasă este una negativă. Personal, miros un eșec, deși sper din tot sufletul să fie un joc foarte bun pentru a mai varia un pic monotonia asta de tip WoW, Eve sau chiar LOTRO.


Friends or foes?


Se pare că aici va avea loc o bătălie

Niște clase...

Plecând de la ideea unei singure rase, e clar că undeva trebuie să se facă o separație. Producătorii ne spun că la început vom fi cu toții la fel, recruți într-un război în care nu prea avem nicio șansă. Vom avea câteva skill-uri generale pe care le vom folosi fără prea mult succes. Mai departe vor interveni mai multe niveluri de specializare, după o schemă relativ simplă, prezentă și pe site-ul oficial. Clasele vor fi cele obișnuite la bază, gen tank, healer, caster etc. Diferențe între personaje vor exista, mai ales datorită faptului că fiecare dintre căile de specializare urmate va fi suficient de customizabilă. Acum, multă lume se întreabă dacă Tabula Rasa va fi de tipul unui shooter sau RPG. Producătorii susțin că este mult mai RPG decât shooter, deși sistemul de luptă se apropie mult de cel folosit în shooter-e. Ținta va putea fi aleasă și armele nu vor rata (se pare că veți lovi de fiecare dată), iar acestea fac din Tabula Rasa un joc ce nu va avea decât atmosfera de shooter și atât. Gameplay-ul ajunge astfel sub semnul întrebării. Forma exactă pe care acesta o va primi este necunoscută. La E3 părea foarte dinamic și zgomotos, însă de atunci producătorii se pare că au făcut niște schimbări majore, pe care nu le vom putea vedea decât peste câteva luni, când vom intra în posesia unui key de beta. Ceea ce știm este că bătăliile din instanțe vor fi epice, de genul a sute de jucători și NPC-uri.


Hmm... nu prea înțeleg io care cu care...

Niște treburi...

În rest, engine-ul grafic este atrăgător la prima vedere, deși vechi pentru moment. Avantajul engine-urilor vechi este acela că rulează pe aproape orice sistem cu o placă video decentă. Nu știu exact care va fi diversitatea din punctul de vedere al echipamentului și al armelor. Din ceea ce am văzut prezentat până acum, tipurile de inamici par a fi foarte reduse, însă e posibil să fie doar o situație de moment. Probabil că în viitor vor veni cu mai multe informații. Logo-urile fie cu voi!

■ Locke

- **Producător** Destination Games
- **Distribuitor** NCSoft
- **ON-LINE** www.playtr.com
- **Data lansării** N/A

Penumbra Ouverture

Hingher mă fac!

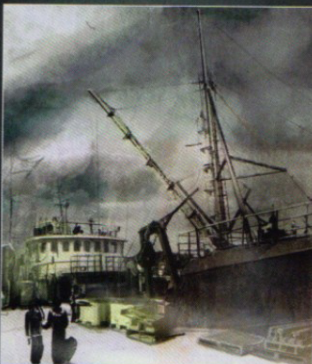
Jocurile care te introduc într-o atmosferă din care nu vrei să mai ieşi sunt puţine la număr. Pe cele care te fac să îţi salte inima în tine poţi să le numeri pe degetele de la o mână. Nu mă refer la cele care te sperie prin numărul mare de zombie pe care trebuie să îi omori, ci prin lipsa lor. Penumbra, un joc lansat pe episoade, face tot posibilul să se încadreze în categoria celor care te fac să te laşi de muncă pentru a-l juca tot mai mult.

Frictional Games, compania din spatele jocului, a mai avut o tentativă asemănătoare, lansând acum ceva vreme un mini-joc cu acelaşi nume. Deşi nu a fost foarte mediatizat şi puţină lume ştie despre el, jocul Penumbra iniţial a arătat că un asemenea joc are un mare potenţial şi că lucrul la o continuare de proporţii se poate bucura de succes. Astfel, primul episod din Penumbra a fost lansat pentru a testa marea cu degetul şi pentru a ne face să stăm cu sufletul la gură în aşteptarea continuării.

Tatăl mason şi fiul geniu

Cu un mod ciudat de a deschide jocul, Penumbra nu are niciun fel de film de introducere, iar povestea de la care se pleacă nu are nimic spectaculos. Un minim de detalii este oferit jucătorului, lăsându-l să descopere magnitudinea sa pe parcursul jocului, chiar dacă mulţi ar fi descurajaţi de lipsa elementelor iniţiale. Recunosc că şi eu am fost un pic dezumflat şi chiar sictirit de tiparul ultra cunoscut al fiului geniu care pleacă pe urmele tatălui dispărut cu ceva vreme în urmă.

Notele lăsate de tatăl său îl fac pe Philip, eroul nostru, să plece spre Groenlanda, unde găseşte în mijlocul pustietăţii un chepeng ce îl trimite în abisurile pământului. Susţinută de un engine grafic performant (dar care din nefericire nu suportă o rezoluţie wide), aventura lui Phillip capătă proporţii gigantice în momentul în care povestea prinde contur



şi îi oferă jucătorului o experienţă extraordinară. Nu doresc să introduc nici un spoiler în acest articol, deoarece jocul îşi pierde tot farmecul în momentul în care ştii dinainte ce se întâmplă, dar câteva elemente de gameplay trebuie menţionate pentru a vă face o idee de ansamblu. După cum vă aşteptaţi, sub pământ nu există unul dintre elementele cele mai importante: lumina. Astfel, fiecare sursă de lumină devine unul dintre cele mai preţioase obiecte din joc. Cu toate acestea, întunericul este cel mai bun prieten al nostru, deoarece nenorocirile care ne urmăresc să ne ia gâtul prin abisuri vor avea probleme în a ne detecta. Un pic ciudat având în vedere că în întuneric s-au dezvoltat, iar lumina le este străină.

Câinii! După acest joc, am început să privesc altfel cel mai bun prieten al omului. Câinii din străfunduri nu sunt deloc prietenoşi şi au o foarte mare dorinţă de viaţă, refuzând să moară chiar şi după ce primesc numeroase lovituri de târnăcop în cap. Singurele momente din săptămâna asta în care am vrut efectiv să arunc calculatorul pe geam şi în care am închis şi redeschis un joc de sute de ori au fost cele în care trebuia să omor un câine pentru a trece mai departe.

Nimic mai mult

Mă voi opri aici, lăsând mai multe pentru pagina dedicată următorului episod din Penumbra, care va apărea cândva în următoarele luni. În mod clar, unul dintre jocurile ce merită jucate, Penumbra a fost ca o rază de întuneric în zilele astea însorite de primăvară. Nu îl pierdeţi!

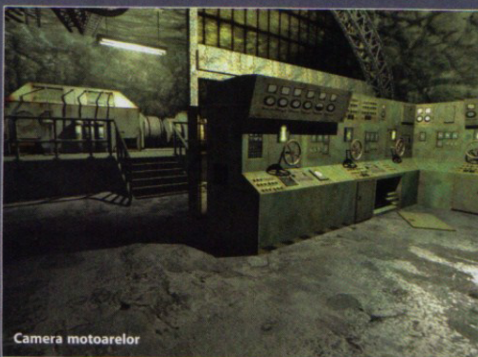
Koniec

Gen Adventure/ Horror **Producător** Frictional Games **Distribuitor** Lexicon Entertainment Gamer's Gate **Procesor** PIII 1,5 MHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM **ON-LINE** www.penumbra-overture.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	9

8,6


Şase, se stinge lumina!


Camera motoarelor

Asta este melodia
pe care voiai să o audă ea

Copyright © 2007 Nokia. Serviciul Nokia pentru clienţi (021) 407.75.05. Apel cu tarfiul normal

NOKIA
Connecting People



Nokia 5200

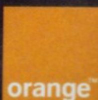
Radio FM stereo & music player
Difuzor încorporat
Conectivitate Bluetooth
Cameră foto VGA
www.nokia.ro

Muzica îţi deschide sufletul



Music Store: 530.000 de melodii, din toate timpurile, din toate genurile

Intră în Orange World pe wap, descarcă orice melodie din Music Store cu telefonul tău Nokia 5200 în perioada 26 martie - 25 aprilie şi poţi câştiga prin tragere la sorţi una dintre cele 100 de căşti Nokia HS-81. Pentru detalii intră pe www.orange.ro



O dovadă că lipsa inovației nu înseamnă neapărat involuție

Command & Conquer 3™ Tiberium Wars

Am ținut deja atât de multe prelegeri despre evoluția sau involuția genului RTS, încât cred că tot ceea ce era de spus, s-a spus. La concluzia asta probabil că a ajuns și Electronic Arts atunci când a dictat „planul de lucru" pentru fabricarea lui Tiberium Wars. Prea multă tactică strică, iar atunci când se distrează, prea multă gândire nu este pe placul celor care sunt stresați de activitatea cotidiană. Se știe că Electronic Arts este un maestru al jocurilor lipsite de complexitate. Obiceiul și-l menține și cu Tiberium Wars, ba mai mult, înlocuiește toate variabilele prezente într-un RTS „deștept" cu una singură – numărul.



Vechi, dar bun

Seria aceasta e la fel de bătrână ca și pasiunea veteranilor în materie de RTS-uri. Ne-am născut cu ea, am trăit cu ea și singurul mod în care o vom putea evita în viitor este să dăm colțul. De la Tiberian Sun încoace au trecut vreo 16 ani. Lumea e împărțită în trei zone. Cele albastre, unde lumea civilizată se mai agață de vechile obiceiuri și unde tiberium-ul nu a ajuns încă sunt extrem de puține. Urmează apoi zonele galbene, unde








Un şut cu Ion Canon

Josh Halloway din Lost, respectiv Billy Dee Williams, om cu roluri în vreo 90 de filme până acum. Cu alte cuvinte, o adevărată panoplie de celebrităţi. Nici nu vreau să mă gândesc cât a investit EA în jocul acesta. Cert este că storyline-ul este bine pus la punct şi prinde mai mult decât v-aţi dori. Aş spune că este unul dintre cele mai bine puse la punct RTS-uri din ultima vreme în ceea ce priveşte finalizarea sa pentru single player. În ceea ce priveşte muliplayer-ul… trăiască patch-urile!

Cum se joacă

După cum spunea un coleg de-al nostru de la Eurogamer, jocul este de-a dreptul tâmp. După duşul rece venit din partea lui


Arma universală, Mamooth Tank

tiberium-ul mai permite cât de cât supravieţuirea, dar unde haosul conduce. Mai departe, zonele roşii aparţin exclusiv tiberium-ului şi furtunilor ionice. În aceste condiţii destul de neplăcute, NOD revine în scenă cu Kane în frunte, pentru a porni cel de-al treilea război al tiberium-ului, cu o frumoasă explozie a unei staţii orbitale unde se desfăşura un summit la care erau prezenţi unii dintre cei mai importanţi oameni ai lumii. GDI-ul se trezeşte luat prin surprindere, mai ales că NOD stătuse liniştit în ultima vreme. Şi uite aşa vei intra în scenă ca membru prolific al facţiunii pe care ţi-o alegi. Un lucru interesant este introducerea unei noi facţiuni de extratereştri, The Scrin, care nu sunt chiar aşa de picaţi din cer pe cum s-ar crede…

Curat cinematic

Unul dintre obiceiurile EA a fost să integreze în serie scene filmate cu actori adevăraţi. Obiceiul s-a menţinut, însă de data aceasta actorii sunt într-adevăr de excepţie. În primul rând, îl avem pe Joseph D. Kucan în rolul lui Kane, o adevărată personalitate actoricească din domeniu, având roluri în toată seria Command and Conquer. Mai departe, celebrul Michael Ironside (o filmografie imensă, dar cunoscut din Starship Troopers şi vocea lui Sam Fisher din Splinter Cell), Tricia Helfer şi Grace Park din Battlestar Galactica,

Supreme Commander, cu panoplia de micromanagement şi tactică, Tiberium Wars pare o plimbare prin parc. Cine are unităţi mai mari şi mai multe câştigă. Adică, să luăm ca exemplu Mamooth Tank. În momentul în

care ai accesul la ele și upgrade-urile respective, nu mai trebuie să produci altceva. Ele vor face treaba foarte bine, fără să suplimentezi în stilul clasic cu antiaeriene sau infanterie pentru unitățile ascunse, pentru că oricum nu contează. 20 de tank-uri din astea curăță harta de tot ce mișcă. Cu alte cuvinte, nivelul de inovație în acest joc este absent. Evoluția constă în faptul că unitățile vin și se pot folosi în formații, clădirile încartiruibile au o valoare tactică mult mai ridicată, respectiv alte câteva amănunte care sunt mai mult de bun simț. S-a menținut aproape același tip de gameplay, cu diferența că acum lucrurile se mișcă mult mai repede. Normal, nu e așa tumultuos ca în Warhammer 40000: Dawn of War, însă e o schimbare clară. Având în vedere că majoritatea luptelor sunt însoțite de un pachet superb de efecte grafice, care mai de care mai reușite, la final chiar te simți satisfăcut. Facțiunile au fost gândite destul de echilibrat și suficient de diferit. Astfel, extratereștrii sunt mai eficienți la adunat tiberium și nu au treabă cu radiațiile. NOD sunt orientați în special spre stealth și tactici hit&run. GDI-ul în schimb are cele mai „cool" unități blindate de luptă din joc. De asemenea, „puterile" tehnologice diferă: Ion Canon pentru GDI, EMP Bomb pentru NOD și nu zic care pentru Scrin. Iar grenadierii… iubesc grenadierii… Din păcate, în multiplayer există unele probleme destul de mari legate de aceeași echilibrare, lucru care duce de exemplu la situații în care nimeni nu vrea să joace cu NOD din cauza costului prea ridicat al unor unități. Din fericire, EA lansează patch-uri pe bandă rulantă, hotărât fiind să facă din jocul său un șef al serverelor de multiplayer. Oricum, dacă ești un fan al jocurilor de „rush", ai în față rețeta ideală. Un meci de multiplayer durează între 15 și 20 de minute, asta dacă ai un adversar serios. Nu există nici măcar în single player ideea de baricadare în bază și construcția pas cu pas a unei armate invincibile. Totul este o funcție de rapiditate și eficiență. Ai greșit, ai pierdut. Fără liste de jucători unde se completează și IQ-ul la sfârșit și unde afli că nu știu ce fiu de general rus joacă acolo. Aici nu e loc de așa ceva. Aici totul se învață și oricine o poate face. Personal, consider asta un aspect pozitiv al jocului.


Hop și extratereștrii


Tenis...

Looking good...

Cum spuneam, grafica este superbă. Era normal să fie așa, deoarece este important pentru un joc simplu și relaxant să fie cât se poate de arătos. Surprinzător, engine-ul este foarte bine optimizat, rulând cu succes și pe sisteme mai slabe de înger, ceea ce e un punct în plus pentru aceleași servere de multiplayer. Cu sunetul și coloana sonoră perfect integrată, chiar nu văd ce anume am putea să-i reproșăm. Și uite așa, te vezi în fața unei producții clasice, cu același nivel de personalitate și dezinvoltură ca și în 1995, respectiv 1999, căruia nu-i poți reproșa decât că e simplu, fun și produce melancolie. Cât aș putea eu sa-i scad pentru asta?!

■ **Locke**

▸ **Gen** RTS ▸ **Producător** Electronic Arts ▸ **Distribuitor** Electronic Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.commandandconquer.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	9
Impresie	9

8,8

Tehnologia Wireless 11 aNi garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN
4 x 10/100 LAN
Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2
Dublu firewall NAT și SPI





DWA-547

D-Link Wireless N
PCI Adapter



Card PCI
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N
USB Adapter



Card USB
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N
CardBus Adapter



Card PCMCIA
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

Distribuitori autorizați

elko
Elkotech Romania - www.elko.ro

LASTING
LASTING System - www.lasting.ro

scop COMPUTERS
SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS by D-Link N

D-Link®
Building Networks for People

Virtua Tennis 3™

Caz de dependență în sport

Cu siguranță că tenisul nu poate fi considerat un sport periculos. Dimpotrivă, avem de-a face cu un sport elegant, practicat în general de oameni civilizați și singurul risc asumat ar putea fi o accidentare. Corect? Nici vorbă. Tenisul tocmai a devenit un sport extrem de periculos, care te poate ține cu zilele în casă, te poate face să lași WoW-ul în mijlocul unui raid sau berea după trei berici. Cu ultima am exagerat, iar pentru teoria bere/berici dați un e-mail la cioLAN.

Tenis de la As la Z

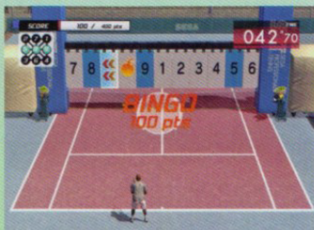
Încep totuși cu punctele slabe ale jocului, pentru că sunt doar două și nu aș vrea să-mi tai elanul când mă apuc să-l ridic în slăvi. O mică problemă ar fi că, în timpul partidelor, jucătorilor le ies prea multe retururi din



Sper să nu mă ochească

plonjon, un pic cam nerealist. A doua problemă, cea mare, este că singura metodă de multiplayer este să joci de la același calculator cu cel puțin două gamepad-uri. Combinația tastatură/gamepad nu merge, deși în single merg ambele, iar online sau LAN nici măcar nu avem. Tare păcat.

Virtua Tennis ne oferă șansa să jucăm cu 20 din vedetele tenisului de azi, printre care și Roger Federer, Venus Williams, Maria Sharapova, Lleyton Hewitt, Andy Roddick, Rafael Nadal sau Daniela Hantuchova. De asemenea, ne putem crea propriul tenisman



Tenis și bingo, să dea moșii pe spate de fericire

cu care putem ataca podiumul în World Tour, modul carieră din acest joc. Aici ne vom împărți timpul între partidele de tenis și antrenamente, serioase sau sub forma unor minigame-uri absolut geniale. Jucătorul nostru este definit cu ajutorul a 17 indici grupați pe patru categorii: serviciu, mișcarea în teren, lovituri normale și voleuri. Indicii sunt influențați de felul în care ne descurcăm la antrenamente, în partidele amicale sau în minigame-uri. Acestea sunt gândite în așa fel încât să antreneze anumite părți din jocul nostru: viteză, precizie, anumite lovituri sau amplasamentul. Folosind mingea și racheta luptăm împotriva alienilor (Alien Attack), ochim numerele de pe o bandă rulantă pentru a completa un bilet de bingo, jucăm curling și bowling sau protejăm mai multe premii de mingile trimise de un lansator automat. O parte din ele sunt disponibile și în afara modului World Tour, la Court Games. Pe măsură ce avansăm în clasamentul mondial, suntem primiți în turnee mai importante și avem echipament tot mai bun. Și chiar avem nevoie de el deoarece adversarii noștri, deși sunt aceiași jucători, devin din ce în ce mai buni. Dar indiferent că optăm pentru o carieră luminoasă, jucăm un amical în „Exhibition" sau alegem modul „Tournament", un lucru rămâne la fel, și anume partidele de tenis, cel mai bine simulate până în momentul de față. Gama de lovituri în combinație cu plasamentul din teren și momentul în care deschidem lovitura generează mereu alte și alte posibilități de a returna mingea în terenul adversarului. Nu există nimic dintr-un meci de tenis ce nu poți face în Virtua Tennis 3. Meciurile au viteză, sunt dinamice și spectaculoase, iar jucătorii răspund foarte bine la comenzile noastre. Poți încerca un joc în forță sau poți căuta unghiuri fatale pentru adversar. Nu am văzut nicio minge care să sfideze cât de puțin legile fizicii, ba chiar sunt influențate de suprafața de joc.

Neț, dar în teren

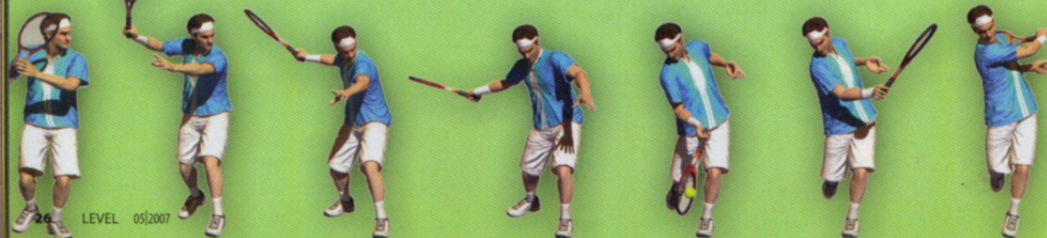
Jocul arată superb, jucătorii sunt excelent modelați și animați, mișcările lor naturale contribuind la realismul din Virtua Tennis 3. Arbitrii comentează în mai multe limbi și poate, cu un public puțin mai animat, mai aproape de meci, și sunetul ar fi fost fără reproș. Virtua Tennis 3 este o reușită și dacă portarea pe PC ar fi fost gândită într-un mod mai flexibil, SEGA ar fi dat o mare lovitură. Pe de altă parte, nici nu vreau să mă gândesc cum ar fi o variantă adaptată pentru Wii. Merită să sperăm.

■ **Rzarectha**

▸ **Gen** Simulator de tenis ▸ **Producător** Sumo Digital ▸ **Distribuitor** SEGA ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021.330.17.19 ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB cu Shader 2 ▸ **ON-LINE** www.virtuatennis.net

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	9

8,2



DELL

XPS™



Power. Performance. Prestige

Dell XPS Family Values

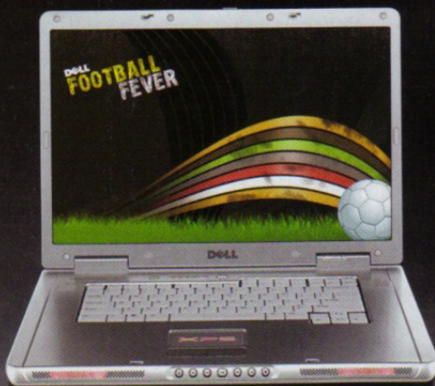
Mobility, performance, entertainment!

DELL XPS 1210

Processor: Intel® Core™ 2 Duo T5600 1.83GHz – T7600 2.33GHz
Display: 12.1" WXGA (1280x800) TrueLife™.
Graphics: 256MB NVIDIA® GeForce™ Go 7400
Hard disk: up to 120GB
Memory: up to 4GB
Communication:
- 1.3 mega pixel integrated web cam and microphone
- 10/100 LAN, 56K Modem, 802.11 a/b/g

Multimedia&Entertainment:
4-USB 2.0; IEEE 1394; 5-in-1 card reader; SPDIF



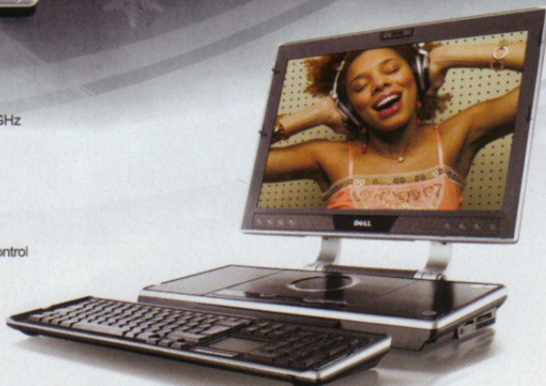


A new gaming experience!

DELL XPS 1710

Processor: Intel® Core™ 2 Duo T7200 2.00 GHz - T7600 2.33 GHz
Display: 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™
Graphics: 512MB NVIDIA™ GeForce™ Go 7900 GTX
Hard disk: up to 120GB
Memory: up to 4GB
Communication:
- 10/100/1000 LAN, 56K Modem, 802.11 a/b/g

Multimedia&Entertainment:
TV out; 6-USB 2.0 ; DVI, SPDIF; 5-in-1 card reader; optional: remote control

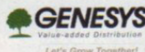


Experience the ultimate challenge!

DELL XPS 2010

Processor: Intel® Core™2 Duo T7200 2.00 GHz - T7600 2.33 GHz
Display: 20.1" WSXGA + (1680x1050)TrueLife™.
Graphics: 256MB ATI® Mobility™ RADEON™ X1800
Hard disk: up to 240GB (RAID support)
Memory: up to 4 GB
Communication:
- 1.3 mega pixel integrated web cam and microphone

Multimedia&Entertainment:
4-USB 2.0; IEEE 1394; TV out; DVI ; SPDIF; optional: remote control



e-mail: distributie@genesys.ro, www.genesys.ro **tel:** (021) 242.05.42; **fax:** (021) 242.05.43
adresa: Bd. Dimitrie Pompei nr. 8, sector 2, Bucureşti, cod 020337

Bucureşti: TULIP COMPUTERS 021-2234242, TECH PC DATA 021-2236571, DALL NET INTERNATIONAL 021-2322941, UNICORN COMPUTERS 021-2532228 **Bacău:** DEDEMAN 0234-513330; **Baia Mare:** REAL INFO 0262-250617; **Botoşani:** ICE COMPUTERS 0231-536777; **Brăila:** PANCRONEX 0239-617407; **Braşov:** EXPERT SERVICE IT 0268-410898, FITCO SA 0268-477977; **Câmpina:** TERON SYSTEMS 0244-374374; **Cluj Napoca:** TERABIT 0264-433993; **Constanţa:** IIRUC-suc. DOBROGEA 0241-634595; **Craiova:** VERASYS INTERNATIONAL 0351-306016 **Focşani:** SECRET SERVICES 0237-237094; **Galaţi:** NEXIAL RESEARCH 0236-319120; **Mediaş:** BIROTEC 0269-845777; **Miercurea Ciuc:** NEXTRA PROCOM 0266-371200; **Piteşti:** FAST ELECTRIC 0248-210037; **Ploieşti:** DATANET 0244-512413; **Rm. Vâlcea:** IVEX 0250-737052; **Suceava:** NETCOM ACTIV 0230-521268; **Timişoara:** SARATOGA 0256-499780, ASSITEC 0256-490337

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

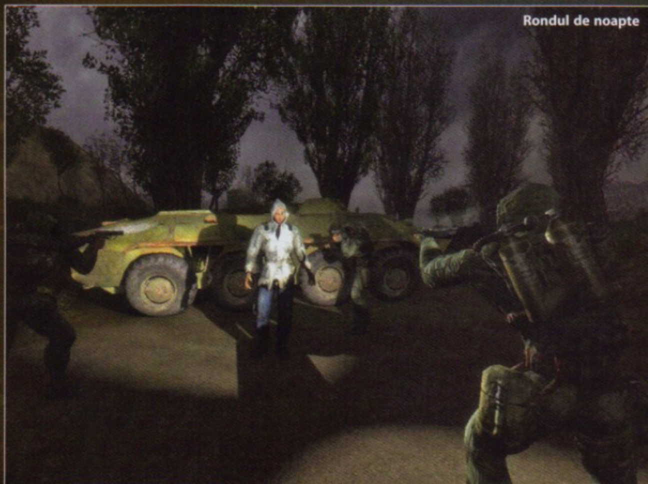
„Însă, nu e de-ajuns"



Cam în jur de 5 (sau 6?) ani s-au scurs de la data la care cineva din Ucraina anunța că va produce un joc bazat pe scrierea „Picnic la marginea drumului" a fraților Strugațki. Probabil că nu mulți știau, sau știu, despre ce este vorba în respectivul roman, însă, ideile și grafica din viitorul joc ce erau dezvăluite treptat către public erau de natură să excite glanda jucătoricească din orice om cât de cât trecut prin shooter-ele clasice. Dar, nașterea acestui titlu promițător a fost amânată și iar amânată de-a lungul anilor, deopotrivă cu numeroasele sale schimbări de nume, până când aproape toți am convenit prin redacție că este vorba de un caz clasic de dukenukempentrutotdeaunaoză, să-i fie ușoară!...

Totuși, în pofida previziunilor noastre pesimiste, se pare că se muncise deja destul de mult la acest joc, fapt pentru care erau niște bani de recuperat prin Ucraina – așa se face că distribuitorul THQ a preluat frâiele operațiunii, a adus un zbir la conducerea proiectului și a reușit greu imaginabilul: să dea lumii ceea ce se numește acum S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl.

Articolul de față nu își propune să facă o analiză a acestui titlu din perspectiva promisiunilor făcute de producător de-a lungul anilor. Cu siguranță, aceasta ar aduce în rândurile de față o notă negativă, deconstructivă, ce nu ar fi de folos nimănui. Nici la apropierile (sumare) dintre acest joc și cartea din care s-a inspirat nu cred că merită să fac mai mult decât referiri frugale, acesta nu este un criteriu de apreciere al prezentului titlu, după cum mi-am dat seama pe parcursul drumului meu prin S.T.A.L.K.E.R. Până la urmă, acest joc este un shooter, pur și simplu, pe care trebuie să-l luăm drept ceea ce este și să îl căutăm de bune și rele, de inovații și locuri comune, de asemănări și deosebiri față de alte titluri de gen, fără a pune prea mult accentul pe istoria promisiunilor făcute de producători și de visele pe care acestea ni le-au adus în mințile de jucători, un pic prea înfierbântate, uneori.


Rondul de noapte

Cu „z" mic

Unul din punctele forte ale viitorului S.T.A.L.K.E.R. părea să fie promisiunea că jucătorul se va putea mișca liber într-un spațiu foarte larg, Zona, un loc depopulat și aflat în paragină, plin de mutanți și fenomene supraparanormale, situat în jurul Centralei Nucleare de la Cernobil, pe o rază impresionant de mare. Părea că te vei putea plimba zile întregi prin Zonă, după pofta inimii și a glontelui sau mușcăturii(/ghearei) ce ți-ar putea curma viața.

Ei bine, canci. Jocul este împărțit pe niveluri, nu avem un singur spațiu mare de explorat, precum în Morrowind/Oblivion sau seria Gothic. Este adevărat că unele din aceste niveluri sunt foarte mari, în accepția shooterelor obișnuite. Numai în Far Cry am dat peste niveluri ce acopereau o suprafață mai mare decât cele din S.T.A.L.K.E.R., iar acelea erau doar două sau trei.

Dar, în ce privește felul în care sunt legate unul de celălalt nivelurile din S.T.A.L.K.E.R., nu se poate vorbi de complexitate sau inovație. Pur și simplu, structura hărții complete a jocului este una arborescentă, în care pornești dintr-un nivel rădăcină și urci pe nivelurile tulpină, după care se desfac ramurile, pe fiecare cu câte un nivel. Din câte îmi amintesc, în S.T.A.L.K.E.R., în afară de nivelurile de intersecție între ramuri, cred că sunt cel mult două niveluri în care se poate intra prin mai mult de două puncte. Pe undeva, structura asta îmi amintește de cea din Wizardry 8 – simplă, practică, dar nespectaculoasă. Cu certitudine, cel care ar fi dorit un spațiu imens de hoinăreală prin preajma Cernobilului, va fi dezamăgit.

Vidi, vidi, vidi

Ceea ce producătorii nu au dus la bun sfârșit în mare, adică o singură hartă imensă pentru tot jocul, au reușit în mic, prin bogăția și realismul detaliilor grafice. Pentru că în S.T.A.L.K.E.R. adevărul vizual șochează, prin acuratețea geometrică a modelelor de obiecte, clădiri și ființe, dar și prin calitatea deosebită a texturilor ce le acoperă. În S.T.A.L.K.E.R., un peisaj industrial dezolant, cu clădiri părăsite și degradate, este o simfonie de lumină și culoare pe care eu, pseudopoet plimbat prin uzinele brașovene distruse și falimentate, am știu să-l apreciez la adevărata sa valoare ☺. Totul - grinzile metalice, structurile de rezistență cu zăbrele, zidurile din prefabricate de beton, geamurile mari de hală, rugina omniprezentă, liniile ferate abandonate, trenurile fantomă blocate în peisaj, turnurile de apă cu ziduri crăpate, ce stau să cadă, totul arată cea mai mare grijă pentru detaliul grafic credibil, realist.

Atenția pentru detaliu este covârșitoare, este limpede că s-a lucrat supraomenește pentru a face cât mai convingătoare decrepitudinea a tot ce este făcut de om în Zonă, creându-se clădiri în prăbușire lentă, rupturi colosale în structuri de rezistență, vehicule ce se (dez)integrează în sol, case în care nu mai locuiește decât umbra foștilor proprietari, silozuri agricole modelate complet, cu subansamble imense aruncate prin preajmă, stații de autobuz, poduri, hale, hale și iar hale, macarale portal, macarale cu braț, macarale autopurtate, garduri surpate, tuneluri înfundate, depozite goale, transformatoare electrice, linii de înaltă tensiune zero și așa (mult) mai departe.

Totul este atât de bine acoperit de texturi inspirate încât te lasă fără suflare. Iar numărul de poligoane este uriaș, față de FPS-urile anterioare, practic, niciun titlu nu rezistă comparației cu S.T.A.L.K.E.R.. Astfel, marea majoritate a suprafețelor curbe sunt mult mai bine reprezentate/descrise decât cele din oricare alt shooter, Doom și Quake plâng în ceață, F.E.A.R. se ascunde rușinat, doar Far Cry rămâne cu scuza că reușește să acopere o suprafață de joc mai mare și că freamătă din pădurile dese în care clipocesc izvoare...

Nimic nu curge

Izvoare, ape... Aici stă foarte prost S.T.A.L.K.E.R. Spuneam într-un review la Sherlock Holmes: The Awakened, mă citez cu


Luptă în subteran

neruşinare: „Cei care jucăm de mai multă vreme suntem obişnuiţi că numai în jocurile de inalt nivel apa arată „cum trebuie" (cred că primul de acest fel a fost Unreal Tournament, urmat de Chaser)". Acum aş adăuga şi F.E.A.R., unde apa nu doar că arată fenomenal, dar face şi valuri „pe bune". Apoi, Far Cry este inegalabil prin estetica oceanului tropical ☺.

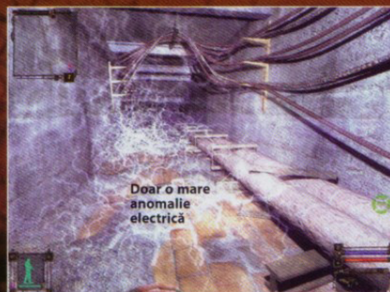
Comparativ cu titlurile pomenite, S.T.A.L.K.E.R. nu trece proba apei (nu aia pentru dovedirea vrăjitoarelor în Evul Mediu). Şi spun asta gândindu-mă la extraordinara ocazie pe care o avea acest FPS de a face minuni vizuale cu apă, dacă stăm să ne gândim că subiectul, Zona, oferea un cadru generos sub aspectul umidităţii. Cel puţin aşa reiese din romanul fraţilor Strugaţki, dar mai ales din filmul inspirat de această scriere - „Călăuza" lui Tarkovsky (regizor cunoscut şi pentru talentul extraordinar de a folosi apa ca element de expresie vizuală şi sonoră).

Când colo, în S.T.A.L.K.E.R. sunt doar câteva bălţi nenorocite, în care, la adăpostul scuzei penibile că apa a fost năpădită de lintiţă, nu este de văzut niciun luciu ca lumea: nu sunt curbe atrăgătoare, nici transparenţe înşelătoare, ori ceţuri vaporoase suprasaturate de umezeală, lăsate grele peste dealuri, câmpuri, lacuri (care lacuri?). Nu că nu ar ploua, plouă, frate, în S.T.A.L.K.E.R., mai ceva ca la Ecuator. Unde se duce toată apa asta? De ce nu curge în râuri involburate, în torente ucigaşe care se iscă din senin (sic!), de ce nu se adună în mlaştini - capcană în care să te afunzi de nici de oasele tale să nu mai albească vreodată, de ce nu curge apa peste hale, ziduri, macarale, de ce nu avem spectaculoase efecte vizuale date de apă?

Păcat, tare păcat, acum era momentul să vedem apa dintr-un joc devenind un element vizual superb care capătă şi rol în gameplay. Rateu penibil, căci producătorii acestui titlu nu au reuşit să aducă apa nici măcar la nivel de mediocritate video.

Veniţi de luaţi lumina!

Ceea ce, în schimb, le-a ieşit foarte bine celor ce au creat S.T.A.L.K.E.R., este lumina. Engine-ul grafic al acestui joc foloseşte tot ce are DirectX 9 de oferit în materie de lumină şi iluminare. Foarte bine se observă acest lucru atunci când vezi mai multe personaje, noaptea, cu lanternele pornite - fasciculele de lumină produc efecte aparte, umbrele se întretaie, totul are o dinamică vizuală deosebit de realistă, cum nu am văzut până acum în nici un alt joc.


Doar o mare anomalie electrică

De altfel, una din marile reuşite ale acestui joc este felul în care lumina interacţionează cu obiectele, iluminarea texturilor este excepţională, foarte realistă, fapt ce devine evident atunci când străbaţi subterane întunecoase în care lumina lanternei tale cade când pe un obiect, când pe altul, sub unghiuri diferite, creând umbre în mişcare şi reflexii fireşti, relevând când obstacolele din plan apropiat, când lucruri neclare din plan îndepărtat. Iar focurile de tabără în jurul cărora se strâng oamenii au o căldură a culorii aparte, umbrele devin jucăuşe, se creează aerul acela care înfrăţeşte semenii, simţi că vrei să te apropii şi să împarţi ceva, vorbe, haleală, beutură, cu oamenii aceia.

Dar când devin umbrele mai jucăuşe decât atunci când lumina care le naşte este cea a fulgerelor? Am văzut multe încercări de fulgere prin jocuri, până acum, dar aşa cum arată fulgerele în S.T.A.L.K.E.R., nici că s-a reuşit vreodată. Nu doar fulgerele, spun, ci lumina lor, iscând umbre tremurătoare ori reflectată de obiecte - în toiul unei lupte crâncene sau în timpul unei căutări tensionate, astfel de efecte vizuale sunt fără egal, încă, în lumea jocurilor.

Una peste alta, lumina şi culoarea ei schimbătoare pe parcursul unei zile aduc poezie în S.T.A.L.K.E.R., în peisajele care îţi taie deseori respiraţia prin frumuseţea lor stranie, pământeană şi nu prea. Mai ales în amurgurile roşiatice, privind neobişnuita combinaţie de vegetaţie sărăcăcioasă de stepă, arbori fantomatici şi clădiri/instalaţii în părăsire, ai revelaţia dătătoare de frisoane a poeziei dezastrului, a esteticii Apocalipsei. Daţi dracu', ucrainenii de au făcut S.T.A.L.K.E.R., se vede clar că în orice slav zace un poet, un muzician şi un pictor, din care, cu multă votcă, poţi face şi un revoluţionar. Sau nu.

Păcat că norii de pe cer nu se mişcă: odată intrat într-un nivel, cerul nu se schimbă deloc, singura variaţiune meteo posibilă fiind ploaia. În rest, se modifică numai culoarea şi intensitatea luminii, iar la sosirea nopţii apar şi nişte stele. Un cer dinamic ar fi dat foarte bine la feeling-ul general, eventual apocaliptic, al jocului.

De trezit copiii

Dar, ce se întâmplă în acest mirific peisaj de după industrie şi ulterior folosirii atomului în scopuri paşnice? Care este povestea şi cum se dezvoltă dânsa? Păi, în primul rând, este Zona, aflată în jurul Cernobilului, plină de efectele unui dezastru, posibil nuclear, posibil de altă natură. Aici se petrec tot felul de fenomene ciudate, care dau naştere la artefacte şi mai ciudate, căutate de călăuzele ce străbat Zona. Apoi, sunt şi câteva facţiuni în Zonă, unele cu interese antagonice, altele care pun gând rău oricui mişcă. Iar mutanţii încurcă treaba şi mai tare.

Tu eşti un stalker, o călăuză care răsare

PESTE 8 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA SUPER PREȚ! 69,9 RON

WORLD OF WARCRAFT

1.CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2.CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3.INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca intotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90


Campez și trag la capul rațelor...


... somnoroase păsărele/ În grămezi mari se adună

subit în marginea Zonei, fără să știi nimic altceva despre tine decât că trebuie să ucizi pe un individ anume. În rest, ești sub stăpânirea unei amnezii profunde – linia principală a story-ului urmărește tocmai efortul tău de a-ți dezvălui propriul trecut și propria identitate.

Da, observația voastră este corectă: începutul poveștii din S.T.A.L.K.E.R. seamănă foarte mult cu cel din Gothic. De fapt, foarte asemănător cu acesta, storyline-ul este împărțit în questa principală și restul, adică mici queste(/misiuni) secundare, oarecum aleatorii și independente. Sub acest aspect, S.T.A.L.K.E.R. seamănă teribil cu un RPG, dar nu și răsare... Adică, rămâne un shooter care ar fi putut deveni un RPG superb, un fel de Fallout, dar care, deși avea sub capotă tot ceea ce era necesar în acest sens, nu a apăsat niciun moment accelerația și nici nu a luat-o în direcția corectă. În S.T.A.L.K.E.R. zace nefolosit un minunat engine de RPG.

Se vede că mecanismele de RPG sunt acolo: există un sistem de ranking, precum și un statut personal ce conține kill count-ul tău (detaliat pe categorii de oponenți, fiecare cu punctajul său specific ce contribuie la creșterea ta în rank), la care se adaugă atitudinea generală față de tine și gradul la care ai ajuns. Toate acestea puteau fi ușor transformate în puncte de experiență pentru a pune în mișcare un sistem de avansare în nivel. Mai trebuia doar ca această avansare în nivel să afecteze anumiți parametri personali, cum ar fi viteza de deplasare, acuratețea tragerii, creșterea rezistenței la atacurile psihice etc. și S.T.A.L.K.E.R. ar fi devenit RPG. Mai ales că există în joc atitudini ale facțiunilor în raport cu tine (neutru/prieten/inamic) și câteva queste care permit accesul în cercurile selecte ale unei facțiuni (precum în Gothic), iar prin echiparea cu anumite artefacte numai bine ce crește rezistența la diverși factori dăunători (radiație, sângerare, oboseală, lovituri, proiectile ș.a.m.d.). Din păcate, Fallout nu va renaște în Ucraina, înainte de vreme... Toate mecanismele arpigistice potențiale din S.T.A.L.K.E.R. nu sunt puse în mișcare sau doar mimează funcționarea.


Ploaie în lumea lui Moarte

Ceea ce rămâne este un shooter care, după câteva „queste" colaterale, începe să devină repetitiv, lăsând și senzația că ai mai făcut „chestiile alea" în alte vreo 10... RPG-uri. Din fericire, deși „questa principală", linia de story centrală, este una aflată la nivelul SF-ului pentru preșcolari educați de Hollywood, are măcar calitatea de a părea plină de mister (deși eu m-am prins de șmecherie aproape de la începutul jocului).

Nașpa, domnilor! Povestea din S.T.A.L.K.E.R. nu se ridică sub nicio formă la înălțimea romanului fraților Strugațki, asta ca să nu mai vorbim de filmul „Călăuza" și dimensiunea mistico-inițiatică a acestuia. Până la urmă, singurul element epic ce te duce cu interesul mai departe în joc este un simulacru de mister realizat exclusiv din câteva cutscene-uri (scene de film animat) ce însoțesc momentele esențiale ale poveștii. Aceste scene animate sunt excelent realizate pentru a te lămuri derutându-te (sic!), au la rândul lor o poezie aparte, în ton cu peisajul, și conțin câteva imagini greu de uitat, surprinzătoare. Fără aceste mici secvențe de film, însă, S.T.A.L.K.E.R. ar fi rămas de o remarcabilă banalitate epică și m-ar fi lipsit de unul din cele mai importante motive pentru a merge mai departe în joc.

Este adevărat că S.T.A.L.K.E.R. are finaluri multiple, dar, ca să ajungi la ele trebuie să și vrei să mergi până la capăt. Noroc cu cutscene-urile... Ele mai salvează câte ceva chiar și din unele variante de final, care altfel s-ar fi înscris în linie dreaptă în platitudinea generală. Eu am prins numai 3 astfel de finaluri, se pare că sunt 8. Oricum, unul din cele găsite de mine era o palidă versiune atomo-electrică a finalului (cu adevărat) grandios din F.E.A.R.

Printre blocuri sunt AI

Dacă povestea nu e cine știe ce, apoi rămâne să speri că aceasta, măcar, servește ca pretext pentru o șutăreală de zile mari. Și ce presupune o shooter-eală vero? Păi, având în vedere că F.E.A.R. a ridicat sus de tot ștacheta inteligenței oponenților artificiali (AI-ul), la acest FPS trebuie să ne raportăm. Și la Far Cry. Mai precis, comparăm cu F.E.A.R. în luptele desfășurate în spații închise și în mediul urban, iar cu Far Cry în confruntările ce au loc în exterior, pe spații largi.

De la bun început trebuie spus că AI-ul din S.T.A.L.K.E.R. se comportă foarte diferit în funcție de spațiul în care se află. Când lupta are loc în spații închise, AI-ul are un comportament aproape unic: vine ca prostul direct către sursa zgomotului sau către locul în care ai fost văzut cel mai recent. Chiar dacă opo-

nenții sunt mai mulți, aceștia nu se organizează: nu tu flancare, nu tu grenade, nu tu pase în trei cu schimb de focuri și alternanțe de poziții de tragere, nu tu salturi înainte spectaculoase, cu flic-flac-uri peste obstacole, precum în F.E.A.R. Nu, pur și simplu oponenții vin pe rând către tine, ca viței la tăiere, victime sigure ale headshot-urilor administrate cu calm de jucător. Astfel, comparația cu F.E.A.R., la lupta de interior, este extrem de dezavantajoasă pentru S.T.A.L.K.E.R. Singurul lucru care mai salvează AI-ul la interior este scriptarea, care îl face uneori să stea și să te aștepte, bine așezat în poziții defensive, după cum scrie la scenariu. Dar scriptarea nu ajunge pentru a da inteligență artificialului.

La exterior, avem de-a face cu două cazuri. Primul să fie cel în care lupta se dă de la distanță, în stepa molcomă. De la mare distanță AI-ul este din nou victimă sigură dacă ești dotat cu lunetă la armă, singurul lucru care îl scapă fiind lipsa de precizie a tirului tău. Practic, lupta devine un duel de tir de la mare distanță, în care marea problemă a AI-ului este că el nu-și administrează pachete de health pe măsură ce îi scade sănătatea, în timp ce tu te însănătoșești fără probleme. Cine câștigă în aceste simulacre de lupte? Normal că tu, așa și trebuie, dar e prea simplu și prea repetitiv. Față de duelurile de tir la distanță din Far Cry, unde sănătatea e foarte puțină și precizia oponenților este mare (plus că aceștia se apropie de tine nevăzuți prin vegetația luxuriantă), S.T.A.L.K.E.R. se dovedește din nou inferior.

Dar lupta cu AI-ul din S.T.A.L.K.E.R. nu mai este un banal „poc! și rața cade..." atunci când se ajunge la confruntările de gherilă urbană. Măcar aici, în oraș, pe străzi, între hale, printre blocuri și instalații industriale, AI-ul se dovedește mai inteligent și mai eficace. Am avut surpriza plăcută de a mă vedea flancat, am văzut oponenți mobili, am văzut împărțirea pe grupe de luptă (unul-doi execută foc de acoperire, eventual cu lunetă la armă, iar ceilalți vin în față la atac), am fost urmărit prin clădiri și mi s-a căzut în spate etc. În general, experiența de luptă urbană în S.T.A.L.K.E.R. a fost cea mai reușită din joc, atingând un nivel mulțumitor de apropiat de cel din F.E.A.R. Păcat că AI-ul nu a folosit grenade nici aici, mi s-a părut penibil că nu mi se aruncau grenade pe fereastră ca să fiu scos din poziția defensivă în care campam, ar fi fost primul lucru la care s-ar fi gândit chiar și un infanterist sugar.

Șo pe mine!

Însă cele mai mari satisfacții sub aspectul AI-ului le-am avut în interacțiunea mea cu haitele de câini mutanți care se află dispuse ici și colo prin Zonă. Poate că unii dintre cititorii noștri mai vechi își amintesc de articolul meu despre „Unreal - Return to Na Pali" în care lăudam comportamentul de haită al unor dinozaurieni mici și mușcăcioși – letali ca dracu' pentru că te lucrau în echipă.

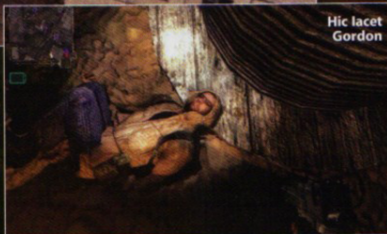
A trebuit să treacă ani buni pentru a vedea într-un joc o haită chiar și mai bine modelată decât cea din „Return...". În S.T.A.L.K.E.R., haita de câini este uimitoare: unul din ei te observă și dă semnalul către ceilalți. Pe nesimțite, ești învăluit, flancat, luat din spate și lovit fulgerător printr-un atac concentrat, necruțător. Dacă reușești să tragi din vreme în câinii aflați în fața ta, aceștia se retrag schelălăind, dar cei din spate se apropie în continuare, iar când te atacă li se alătură brusc și cei din față, care păreau că dau bir cu fugiții.

Am recunoscut un model comportamental clasic de haită, care mi-a amintit inclusiv de atacurile excelent orchestrate ale mongolilor din Medieval Total War (inspirate, în realitate, din tactica haitei de lupi aflată la vânătoare): o alternanță de atacuri rapide urmate de false retrageri, derutante și eficace prin mobilitatea excelentă a prădătorilor care se rotesc fără oprire în jurul tău, așteptând momentul oportun pentru a-ți da lovitura de grație.

Exemplarele de câini singuratice sau în perechi, neorganizate în haite, nu sunt periculoase, preferând să fugă la cel mai mic semn de agresivitate sau foc de armă. Din nou, este respectat tiparul comportamental al canidelor. Păcat că restul animalelor mutante din Zonă sunt proaste beton, dar, până la urmă, e plin regnul animal de așa ceva – mă- >




Locul unicei ambuscade


Hic Iacet Gordon

car le rămâne agresivitatea tâmpă. Deci, la capitolul realism, animalele din S.T.A.L.K.E.R. sunt convingătoare și trec examenul mai bine decât oamenii.

Napoleon tocmai a părăsit clădirea

Nu poți vorbi despre S.T.A.L.K.E.R. fără a ajunge și la discuția despre elementele de tactică din acest joc – acestea îmi par importante. Dacă în ce privește tactica de interior, în S.T.A.L.K.E.R. bate vântul, iar F.E.A.R. este în față cu ani lumină, sunt lucruri interesante de spus despre tactica în luptele de exterior.

Afirmam pe la începutul articolului că grafica este impresionantă prin detaliu, că exterioarele cuprind hale, instalații, clădiri, modelate complex și extrem de realist, la dimensiuni grandioase. Este adevărat că spațiul grafic, vizual, este foarte mare, dar spațiul tactic real, cel în care se pot desfășura efectiv luptele, este mult mai redus. În multe din nivelurile de gherilă urbană nu ai acces în foarte multe din spațiile care apar vizual în teren, iar într-o mare parte a jocului drumul îți este delimitat de garduri sau obstacole de netrecut. Există foarte puține spații tactice cu adevărat largi în acest joc, și mă refer la spații largi în accepția Far Cry.

Din nefericire, spațiul de luptă nu este folosit cât de cât aproape de adevăratul lui potențial tactic decât în penultimul nivel. În rest, inamicii sunt puțini și așezați neinspirat, în grupuri mici concentrate pe o suprafață redusă – chiar și în spațiile largi.

Să ne amintim de Far Cry. Atunci când atacai o poziție inamică în exterior, aveai multe căi de abordare a luptei, multe soluții tactice, pentru că libertatea de mișcare pe spații largi era aproape totală, iar dispozitivul inamic era complex și bine organizat sub aspect tactic. Turnuri de observație cu lunetiști sau „rachetiști", patrule motorizate și/sau îmbarcate ce măturau zonele de tranzit, folosind noaptea proiectoare, cuiburi de mitralieră și/sau mortier așezate în puncte strategice, dispozitive de defensivă avansată fortificate cu saci de nisip, blocaje de drumuri, fortificații de beton, suport aerian prin desantare sau acoperire aeriană cu foc de mitralieră, toate acestea constituiau o provocare superbă în Far Cry. Adăugați la asta și rolul vegetației luxuriante și al râurilor și oceanului și veți obține rețeta celui mai bun shooter de exterior creat până acum.


Complexitatea ruinei

Toate acestea erau extraordinar organizate și gândite în Far Cry, pentru a oferi experiența unui gameplay curgător, imersiv și credibil. Designul de nivel era impecabil sub aspectul dimensiunii și diversității opțiunii tactice a jucătorului, iar scriptarea oponenților artificiali acoperea „găurile" din concepția AI-ului.

Până la urmă, și aceasta este o mare problemă în S.T.A.L.K.E.R.: scriptarea oponenților aflați într-un simulacru de dispozitiv tactic este lipsită de imaginație, prost gândită, aș zice chiar făcută la repezeală. Acolo unde AI-ul dă faliment, o scriptare inspirată salvează măcar aparențele. Nu este cazul în S.T.A.L.K.E.R., decât în vreo două locuri, spre final – în rest, damn it, nici măcar o ambuscadă ca lumea nu au fost în stare să simuleze!

Scriptarea submediocră din S.T.A.L.K.E.R. se „completează" cu dispunerea neinspirată sub aspect tactic a oponenților, lipsită de idee, surpriză și eficiență, în niveluri vaste excelent tratate ca poezie vizuală, dar foarte neglijent și sărăcăcios exploatate sub aspectul lor de câmp de bătălie.

Ca o dovadă a lipsurilor evidente în scriptare și design de nivel sub aspect tactic vă menționez și grupurile de bandiți care apar continuu, spawn-ate regulat și fără oprire în puncte prestabilite ale hărții. Apoi, dacă asta este marea idee a producătorului în ce privește provocarea din joc... În S.T.A.L.K.E.R., mama tâlharilor este mereu gravidă cu câteva zeci de tați simultan – ăsta da bang de gang!...

S.T.A.L.K.E.R. Deadly Shadows

O binemeritată variațiune în posibilitățile tactice oferite jucătorului ar fi fost infiltrarea – the way of stealth. Există un indicator de vizibilitate și unul care arată nivelul de zgomot produs de tine. Indicatorul de vizibilitate este similar cu cel din Far Cry, arătând cât de bine te vede un oponent la un moment dat (spre deosebire de indicatorul din seria Thief, care te informează cât ești de vizibil într-un anumit loc, la modul generic, adică indiferent dacă este un oponent în preajmă sau nu).

Unii consideră că acest tip de indicator de vizibilitate strică la modul de joc prin furișare – mie îmi pare realist și îmi place. Problema în S.T.A.L.K.E.R. nu este acest indicator, ci faptul că ești îngrozitor de vizibil orice ai face. Practic, chiar și pe întuneric, ești văzut/auzit de oponenți la modul cel mai nerealist cu putință. Asta exclude în mare măsură tactica de luptă prin furișare, dar, chiar și dacă ești dispus să încerci așa ceva, te izbești de faptul că trebuie să faci uz de întuneric și nu ai nicio modalitate de a accelera timpul atunci când ești în așteptarea căderii nopții.

DINCOLO DE AZEROTH...

Survolează frontiera intunecată pe "mounts" inaripați pe care ii controlezi.

Stăpâneşte energiile mistice ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AŞTEAPTĂ

Luptă până la nivelul 70, şi ţi se va deschide o lume de noi posibilităţi.

Dezlănţuie puterea luminii a noii rase draenei



Disponibil acum

12+
www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială inregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: **Best Distribution SRL,** membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90




Viitorul arată bine

Este adevărat că modalitatea de luptă stealth nu era obligatorie pentru acest joc. Dar, dacă tot a fost implementată mare parte din ceea ce era necesar în acest sens, de ce nu au fost lucrurile duse până la capăt, cu reglaje și ajustări de gameplay făcute cu cap? Jocul ar fi căpătat dimensiuni noi, ar fi devenit mult mai divers, iar provocările cu care am fi avut de-a face ar mai fi înviorat acțiunea, afectată la momentul actual de liniaritatea și repetitivitatea anumitor (nu puține) secțiuni din joc.

Prăştiat. Îm Prăştiat.

Modul de implementare al armelor și folosirii acestora mi se pare la rândul său parțial deficitar în S.T.A.L.K.E.R.. Spun asta pornind de la impresia pe care jocul mi-a lăsat-o: anume că producătorii ar fi vrut să se apropie de realitate și să ofere o experiență de luptă asemănătoare cu cea dintr-un simulator. Problema vine de la felul în care este modelată dispersia (împrăștierea) tragerii.

De la bun început vreau să spun că dispersia tragerii este bine aproximată, foarte realistă, chiar reușită. Dar, sunt două nepotriviri care strică (aproape) totul. Prima este aceea că dispersia rămâne foarte mare chiar și când ținta este apropiată – poți avea surpriza neplăcută de a trage de la câțiva metri într-un oponent, de pe loc, și să nu-l nimerești. Asta dă prost la feeling-ul general al jocului.

A doua nepotrivire ține de naturalețea, de firescul apariției acestei dispersii. În cazul în care tragi pe foc automat, dispersia apare de la reculul armei, iar acesta este simulat satisfăcător în S.T.A.L.K.E.R.. Însă, dacă vreți să vedeți o modelare perfect credibilă și convingătoare a reculului și a dispersiei pe care acesta o generează, uitați-vă în F.E.A.R.!

În a doua situație, cea în care execuți foc cu foc, la distanță, vizând ținta prin cătare sau prin lunetă, dispersia tragerii apare complet nenatural în S.T.A.L.K.E.R. Asta din cauză că în acest joc gloanțele se duc împrăștiat către țintă, deși nu sunt vizibile o mișcare, un tremur, un balans involuntar al cătării sau lunetei, date de faptul că respirăm și că suntem alcătuiți din mușchi și nervi imperfecți. Din toate FPS-urile pe care le-am văzut până acum, în Brothers In Arms acest balans este cel mai bine modelat, chiar dacă mișcarea cătării este exagerată, în opinia mea.

În S.T.A.L.K.E.R. simți des ciudățenia faptului de a ține crosshair-ul lunetei perfect imobil pe o țintă statică, în timp ce gloanțele lovesc aiurea prin părți, după o regulă statistică ce nu se leagă de nicio culoare cu arma pe care, vizibil, o ții imobilă. Este drept că, în realitate, o armă poate dezvolta prin uzură o anumită deviație de la punctul de ochire, dar aceasta este constantă de la un foc la altul și se poate corecta ușor după ochi sau cu o tragere la o țintă etalon urmată de un reglaj al elementelor de vizare ale armei. Poate că tocmai această operațiune de reglaj ar fi trebuit implementată în joc, ca modalitate de a contracara uzura armei. Da, arma se uzează în joc și trage mai prost, plus că i se blochează tot mai des mecanismul încărcătorului – păcat că nu se poate repara sau reajusta, oricum uzura armei este stupidă și excesivă în S.T.A.L.K.E.R.

Spuneam că acest joc este un RPG rămas în bloc starturi, dar, altfel, bine dotat pentru a face o cursă bună. Tocmai dispersia tragerii ar fi fost un parametru a cărui valoare ar fi putut scădea odată cu creșterea în nivel și/sau în abilități de tir a personajului propriu. Încă o dată, păcat că s-a trecut pe lângă o asemenea ocazie. Pentru că, așa cum stau lucrurile acum, armele nu îți oferă elemente de surpriză și interes aparte – ai arme din cele mai bune de pe la începutul jocului, iar spre sfârșit nu primești nimic care să-ți accelereze pulsul de bucurie. De aceea, cu aceleași arme, îmbunătățirea treptată a caracteristicilor propriului tir, cu o eventuală specializare pe un anumit tip de armă, ar fi făcut gameplay-ul mai plăcut și interesant. Dar, așa cum stau lucrurile acum în S.T.A.L.K.E.R., doar armurile rămân ca factor de atracție pe parcursul desfășurării jocului, deoarece trebuie să te străduiești serios pentru a procura/găsi armuri superioare și versatile (inclusiv dotate cu exoschelet).

Lăsați-mă să (în)cânt!

Am început articolul vorbind despre lucruri de bine și simt că S.T.A.L.K.E.R. merită să închei în același fel, pe cât posibil. Între lucrurile bune ale acestui titlu aș pomeni felul în care producătorul jonglează cu percepțiile jucătorului în locurile în care există atacuri asupra psihicului acestuia. Distorsiunile vizuale, halucinațiile, precum și sunetele ciudate ce par a reverbera în conștiința jucătorului, sunt pline de efect, așa cum au fost și în Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth, unde am văzut prima dată folosite astfel de procedee (și chiar puțin mai bine și mai variat, dar să lăsăm...).

Cel mai mult, pe lângă grafică, m-a încântat la S.T.A.L.K.E.R. sunetul. Nu neapărat cel al armelor, cât coloana sonoră, fie de efecte, fie de muzică, sau de muzică de efect... Folosirea muzicii și efectelor sonore ambientale în S.T.A.L.K.E.R. mi s-a părut a fi una din cele mai de bun simț din istoria jocurilor. Nici prea multă, nici prea puțină, niciodată stânjenitoare, subliniind perfect atmosfera Zonei, coloana sonoră din S.T.A.L.K.E.R. este alături de grafică elementul esențial în conturarea unui sentiment de mister, de taină, ce caracterizează întregul joc.

Aș fi vrut foarte mult să spun că mi-a plăcut lumea vastă, open-ended, din S.T.A.L.K.E.R. Dar lumea abia dacă este vastă, însă nicicum open-ended. Aș fi vrut mult de tot să spun că am fost încântat de NPC-uri, care hălăduiesc convingător, fiecare cu trebușoara lui, prin Zonă. De fapt, în afară de plimbările fără de țintă ale câtorva personaje nesemnificative, cele mai răspândite activități din Zonă sunt „Tom și Jerry" și lenevitul în jurul focului. Să le luăm pe rând.

„Tom și Jerry" se întâmplă atunci când stalkeri cumsecade sunt atacați de bandiții cei răi care se nasc și mor pe capete în puncte fixe din Zonă - acesta este fenomenul cel mai ciudat din preajma Cernobîlului cel fermecat de radiații. „Tom și Jerry" există continuu, cu foarte scurte perioade de răgaz. După o vreme ajungi să știi deja locurile în care se produce la nesfârșit „Tom și Jerry", după hărmălaia aproape neîntreruptă ce se aude de la distanță. Dacă vrei să cheltuiești muniție de pomană, poți te inviți după pofta inimii la un „Tom și Jerry", just for the fun of it. De obicei, însă, trebuie să participi cel puțin o dată la fiecare astfel de încăierare, ca obiectiv al vreunei misiuni(/queste) secundare. Uneori,



PETRY

în loc de bandiți, atacatorii sunt ființe mutante, dar esența e tot aia.

Împrumutat cu inteligență din Gothic, statul în jurul focului, la o sticlă de votcă „Cossacks" (sic!) și un pahar de multă vorbă, este cea mai naturală și convingătoare ocupație a personajelor NPC din S.T.A.L.K.E.R. Șmecheria genială cu acestea e că vorbesc în rusă, fără subtitrare, astfel încât majoritatea dintre noi nu le înțeleg. Dacă nu le înțelegi, sesizezi greu replicile repetitive și nu te plictisești de ele. Astfel, lipsa traducerii nu este un bug, ci un feature... Din câte mi-a spus un prieten moldovean (mulțumesc, Victor!), se pare că în jurul focului oamenii spun bancuri, se plâng de viața grea și de radiația mare sau își exprimă diversele dorințe (în general legate de băutură). Oricum, replicile par să fie haioase, prietenul meu traducător râdea des. Iar cei din jurul focului cântă convingător la chitară, ca niște ruși sadea. Dar asta nu este suficient pentru a crea senzația firească de viață și activitate a NPC-urilor, așa cum apare aceasta în Gothic și mai ales în Oblivion, jocuri cu care un shooter iată că ajunge să fie comparat.

Și ar mai fi anomaliile... Răspândite peste tot prin Zonă, acestea te pot arde, electrocuta, rupe, arunca în aer sau iradia și sunt bine localizate, chiar prea bine, în sensul că nu își schimbă niciodată amplasamentul. Păi, în Zona fraților Strugațki tocmai acesta era „farmecul", că o astfel de anomalie letală era azi aici, mâine acolo, și dacă nu aveai grijă și un al 16-lea simț al pericolului, ori tu, ori cei pe care îi călăuzeai vă duceați pe copcă. Asta lipsește în Zona din S.T.A.L.K.E.R.: pericolele cu adevărat imprevizibile, anomaliile ucigătoare care își schimbă locul, natura și configurația, care te-ar fi obligat deseori să-ți sondezi drumul cu ajutorul unui șurub aruncat înainte, îndemnându-te uneori la ocoluri largi, preventive.

Notă. Am separat partea de review de single a S.T.A.L.K.E.R. de cea de multiplayer. La fel și nota acordată jocului. Așteptați-vă la un review al părții de multiplayer din S.T.A.L.K.E.R. într-un număr viitor.

În ce privește versurile din finalul articolului, acestea aparțin lui Arseni Tarkovsky, tatăl regizorului, iar traducerea în limba română este luată din cartea „Tarkovsky - filmul ca rugăciune" a cărei autoare este criticul de film Elena Dulgheru.

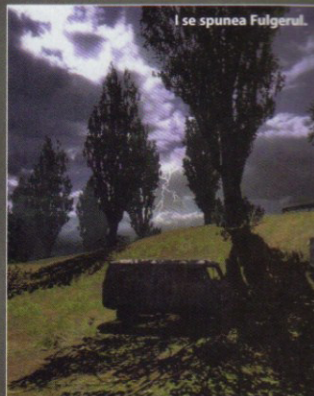
▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** GSC Game World ▸ **Distribuitor** THQ ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** Intel Core 2 Duo E4600/ AMD 64 X2 4200+ ▸ **Memorie** 1,5 GB RAM ▸ **Acce-lerare 3D** 256 MB ▸ **ON-LINE** www.stalker-game.com

Grafică	10
Sunet	10
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	8

8,4

„Privitor ca la teatru...

...Tu în Zonă să te-nchipui"... Decorurile, realizate în mare și superb detaliu, m-au încântat. Muzica de ambient, foarte bine potrivită poeziei vizuale a scenei, a creat misterul, adâncit cu artă de scurte secvențe de film animat proiectate în momente esențiale. Dar actorii, artificiali, nu și-au jucau foarte bine rolurile, iar regizorul și scenaristul au dat rasol, grăbiți să termine odată cu pregătirile spectacolului. Nu a ajutat foarte mult nici povestea, o dramoletă SF subțire, încropită din clișee răsuflate. De fapt, în S.T.A.L.K.E.R. totul mi-a părut o încropeală din bucăți ce nu se lipesc firesc, natural, curgător, convingător. Jocul întreg este o scenă pe care se află tot ceea ce trebuie pentru a da viață unei piese geniale – timp, bani, regizor și scenarist să fie. Iar dacă nu, modificatori pasionați. De asemenea, cred că patch-uri ulterioare ar putea aduce îmbunătățiri semnificative.


I se spunea Fulgerul.

După mine, S.T.A.L.K.E.R. nu este jocul revoluționar pe care l-am așteptat cu toții. Dar este o platformă de gaming multifuncțională excelentă, pe care se poate „turna" chiar și un RPG cu pretenții, ori un action lejer, dar spectaculos, de ce nu și un simulator militar. Așa cum este azi, S.T.A.L.K.E.R. se află la jumătatea unui drum pe care cu siguranță producătorii nu l-au ales, ci le-a fost ales.

La terminarea jocului, mă simt mulțumit, dar nesatisfăcut. Cu atât mai limpede percep acum înțelesul unui vers anume, cuvintele ce se repetă obsedant în poezia recitată de Stalker, spre finalul filmului regizat de Tarkovsky, „Călăuza":

„Iat'al verii alin
Ca o boare s-a dus.
Totu-mi merse din plin
Însă nu e de-ajuns.

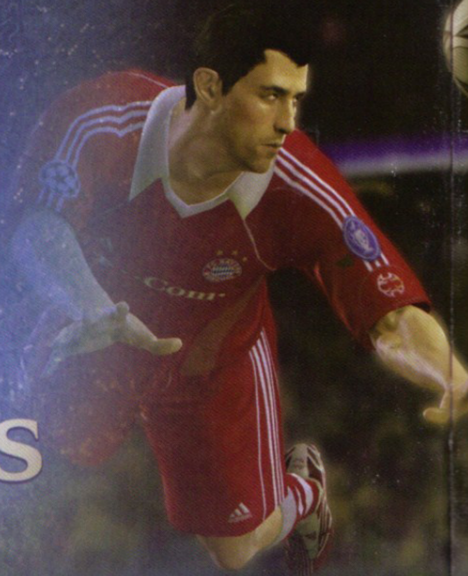
Blândă, soarta-mi zâmbea:
Drept în palmă mi-a pus
A norocului stea.
Însă nu e de-ajuns."...

„Însă, nu e de-ajuns"...



■ **Marius Ghinea**

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007



O ligă pentru toată lumea

Este an impar. Ce înseamnă asta? Că nu avem nici Campionat Mondial, nici European, situație în care EA ne-a pregătit a doua ediție a jocului bazat pe cea mai puternică competiție de fotbal, Champions League. Această licență a ajuns în mâinile celor de la EA doar în 2004, după ce a fost pusă la muncă și de echipa Silicon Dreams/Eidos și probabil că pentru mult timp de acum înainte jocurile Champions League vor fi însoțite de cunoscutul slogan „it's in the game".

We are not the champions?! :(

Nu cred că am așteptat un alt joc din seria FIFA & friends cu atâta ardoare cu cât am așteptat UEFA Champions League 2006-2007. Motivul e clar, în sfârșit o echipă românească a intrat, am putea spune cu forța, în cel mai inaccesibil loc pentru fotbalul de club din România. Chiar dacă primăvara europeană a revenit și la noi de trei ani încoace, ba chiar am jucat și o semi-finală în UEFA, se părea că pentru un amărât de loc la Rest of the World tot nu e de ajuns. Scuza cu pirateria nu mai ține pentru că jocurile din seria FIFA se află printre cel mai bine vândute jocuri la noi în țară. O dovadă în acest sens puteți găsi și încercând modul online, lobby-ul german, cel mai populat, care este plin de jucători români. Nu spun că jocul nu mai este piratat la greu, ci doar că situația a început să se îmbunătățească. Până la urmă coincidența de a avea o echipă în grupele CL exact în sezonul în care a venit rândul celui de-al doilea joc din seria UCL să secondeze bătrânul FIFA ne-a asigurat și nouă reprezentarea în joc. Visurile de glorie mi-au fost spulberate însă la puțin timp după instalarea jocului. EA mi-o făcuse din nou. În locul echipei Steaua, am întâlnit echipa Bucharest, iar în locul jucătorilor, o înșiruire de jucători gen Lucescu, Bumbescu(sic!), bineînțeles cu prenumele schimbate. Dezamăgit de atitudinea EA, am așteptat ca băieții de pe www.fifaromania.net să îndrepte lucrurile și iată că, după ce ani la rând au adus Divizia A/Liga 1 în FIFA, acum au lansat și patch-ul prin care campioana României este corect reprezentată în UCL 06-07. Patch-ul nu schimbă doar numele echipei și ale jucătorilor, ci ne oferă și stadionul, emblema, fețele jucătorilor sau echipamentul oficial. Bineînțeles că UEFA Champions League nu se rezumă la cazul Steaua, așa că facem un zoom out și ajungem la discuția UEFA Champions League 2006-2007. În mare, baza de date pregătită este conformă cu realitatea, avem toate campionatele importante și loturile echipelor, cu „mici" excepții. Chiar și Mutu a fost reprimit în fa-



Puteau să-l bage măcar pe Helmuth Duckadam


Probleme cu nocturna?



Chivu se pregătește de execuție

„Contraatacul, fazele fixe și capacitatea de a concretiza ocaziile ivite sunt cheile succesului în Champions League."
Rafa Benitez

milia EA, după ce o perioadă a fost înlocuit de ilustrul anonim Teodor Petrovici.

Direct de la firul ierbii

Noutățile aduse de acest titlu nu se înghesuie să ne impresioneze, însă după cum știm, FIFA se ocupă de marile schimbări, în timp ce UEFA, World Cup și Euro vin doar cu un ambalaj diferit, engine-ul fiind cel folosit la ultimul FIFA. Să notăm totuși propunerile aduse de UCL 06/07. Voi începe cu posibilitatea de a executa rapid fazele fixe, lucru pe care l-am dorit de mult timp la seria FIFA. Nu atât pentru posibilitatea de a surprinde adversarul, cât pentru plusul de realism adus, doar vorbim de o practică foarte des întâlnită pe parcursul unei partide fotbal. Practic, aceasta este singura schimbare anunțată care privește gameplay-ul în mod direct. Bineînțeles că pe parcursul jocului se observă și alte diferențe față de FIFA 07, jocul cu care trebuie să facem comparația. Trec la portarii care mi-au mâncat zilele toamna trecută și care, deși sunt mai bine pregătiți, rămân în continuare supuși unor greșeli inacceptabile. Adevărat, se mai întâmplă și în realitate (vezi Antonios Nikopolidis în Grecia - Turcia 1-4, Paul Robinson în Croația - Anglia 2-0 și Carlos în general), dar cu o frecvență mult mai mică. Dacă în toamnă mingile respinse de ei erau cadouri pentru atacanți, acum îi scutesc pe aceștia de efort și le resping direct în poartă. De ce spun atunci că sunt mai bine pregătiți? Pentru că a scăzut numărul de greșeli neforțate, al ieșirilor neinspirate din poartă și a crescut numărul ieșirilor pe centrări, mai ales la cornere. După cum am observat în meciurile jucate online, acest lucru a pornit o nouă modă, anume cornerul se bate scurt și doar după aceea vine centrarea. În concluzie, portarii mai au de lucru până să ajungă la un nivel decent și până atunci cel mai bine este ca noi, printr-o apărare eficientă, să nu le dăm șansa de a ieși în evidență. Apropo de acest lucru, trebuie să remarc un arbitraj mai discret și mai corect decât în jocurile precedente.

Punctul forte al acestui joc este moștenit de la FIFA 07 și este dat de fizica balonului. De aici s-a deschis jocul în FIFA și iată că deja am ajuns la al doilea joc în care nu mai întâlnim aceleași faze de joc la nesfârșit. Tot din acest motiv putem construi mult mai ingenios și transpune mult mai ușor ideile în jocul echipei. Totuși departe de noi posibilitatea de a imprima echipei o tactică riguroasă în joc și de a încerca să învingem adversarul și cu ajutorul mijloacelor mai puțin evidente. Nici Pro Evolution nu se poate lăuda cu acest lucru, care probabil va fi greu de realizat atâta timp cât coechipierii noștri sunt controlați de AI. Admiratorii lui Lampard sau Juninho Pernambucano vor fi încântați să afle că în UEFA Champions League 2006-2007 pot bate procentajul celor doi la lovituri libere, portarii neavând nicio șansă la mingile plasate cu ușurință în vinclul porții. Practic, toți jucătorii ajung să se priceapă la aceste execuții după puțină pregătire din partea ta. Șuturile din acțiune scot în evidență un „obicei" prost al jocului, mă refer la milioanele de șuturi în bară. Probabil producătorii consideră că așa devine meciul mai palpitant.

Ne vedem peste doi ani

UEFA Champions League 2006-2007 nu strică imaginea seriei pe partea de grafică și, la fel ca UCL 2004-2005, vine cu un look mai atractiv decât FIFA. Producătorii au reușit încă o dată să surprindă dinamica transmisiunilor Champions League și să ne introducă în atmosfera extraordinară a acestei competiții. Amenințările lui Koniec cu povestiri din Anarchy Online m-au „ajutat" să țin minte că trebuie neapărat să vă spun că în joc plouă în toate meciurile jucate pe noapte. Ziua pe de altă parte nu se distinge mingea prea bine. Nu-i bai, mai deblochezi un teren, o minge și totul se rezolvă. Multiplayer-ul este prezent în varianta clasică, gamepad-uri, LAN sau Online. Interesant este faptul că, la fel ca în FIFA 07, jocul se mișcă mai rău în LAN decât Online.


Vă sfătuiesc să nu insistați cu pasele la portar

Felul în care producătorii au tratat câteva din echipele din joc, printre care și Steaua București, ne-a dezamăgit pe toți, însă depunctarea jocului din această cauză trebuie să fie făcută în mod obiectiv. Corect este ca noi să fim interesați de modul în care este simulat fotbalul. Să nu uităm că Pro Evolution Soccer stătea dezastruos cu licențele până acum un an, când și-au mai revenit, și a fost cel mai apreciat simulator fotbalistic. Și pe primul loc va rămâne și în continuare, pentru că nici UCL nu poate ridica pretenții la acest titlu. După cum am spus și în review-ul care a tratat FIFA 07, EA a făcut un prim pas bun cu fizica balonului, însă nu este de ajuns.

■ **Rzarectha**

Producător EA Sports ▸ **Distribuitor** EA Canada ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** championsleague0607.eaoutpost.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	7

7,6

După cum spunea cineva de dincolo, românii au făcut-o din nou

Fără îndoială, cea mai mare realizare a unui *studio de jocuri din România a fost cea a lui* Ubisoft, Silent Hunter 3. Nu cred că are rost să vă aduc aminte de rating-urile pe care acest simulator le-a avut, fiind considerat unul dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată. Presa a rămas consternată când s-a văzut în situația de a analiza un joc produs de către un grup de oameni „fără experiență" din România, căruia nu i-au putut găsi nicio hibă în afară de aceea că ar fi un joc de nișă. Așa joc de nișă cum a fost el, tot a înregistrat suficiente vânzări pentru a justifica crearea lui Silent Hunter 4. Însă, pentru cel din urmă s-a pus problema ușor diferit.

Privind înapoi

Echipa de la Ubisoft România care a creat Silent Hunter 4 este aproximativ aceeași care a lucrat și la Silent Hunter 3, cu diferența că au mai fost adăugați niște oameni de mare valoare, în opinia mea. Normal ar fi fost ca în condițiile acestea Silent Hunter 4 să fie cel puțin la fel de bun

SILENT HUNTER 4
★ WOLVES OF THE PACIFIC ★

ca predecesorul său, deoarece așa merg lucrurile. Planul din spatele creării lui Silent Hunter 4 a fost foarte bun, și anume aducerea la zi a engine-ului grafic, repararea unor bug-uri de AI și adaptarea pentru teatrul de operațiuni din Pacific. Pe lângă asta, s-a urmărit corectarea ultimei hibe pe care o avea Silent Hunter 3, și anume extinderea un pic a target-ului și spre jucătorii mai puțin experimentați sau cu mai puțin timp de a escalada curba de învățare tipică unui simulator. Cu alte cuvinte, scopul era ca Silent Hunter 4 să fie un joc mai prietenos. În viziunea mea, asta înseamnă un manual făcut cu multă atenție, tutoriale bine gândite și graduale, respectiv posibilitatea ca oricând să poți scufunda o navă-două dacă ai 10-15 minute să te joci. Sunt sigur că toate aceste lucruri au fost gândite exact așa cum ne-am aștepta. Din nefericire, și asta o spun pe propria mea răspundere și pe baza observațiilor, Ubisoft distribuitorul a vârât pe gâtul românilor de la București un termen de lansare cam nerealist, motiv pentru care ne-am trezit pe piață cu o variantă beta, plină de bug-uri și de probleme, în care unele lucruri esențiale pentru un gameplay plăcut refuzau să funcționeze. Manualul este extrem de slab ca informații, iar tutorialul este unul mai mult pentru jucători deja experimentați decât pentru n00bi. Deși versiunea retail este jucabilă, nu putem spune că nu e, totuși e dureros să vezi cum toate speranțele în ceea ce privește acest titlu ți s-au dus de râpă. De aceea, am așteptat frumos patch-ul ieșit imediat după lansare care, din fericire, a reparat o mulțime de lucruri. De fapt, patch-ul cu o dimensiune respectabilă pare a fi mai mult un add-on deoarece introduce sunete, animații și chiar o nouă clasă de submarine. Am decis ulterior să fac un review versiunii patch-uite din respect față de munca incredibilă pe care au depus-o românii noștri la acest joc. Acestea fiind spuse… să-i dăm drumul.

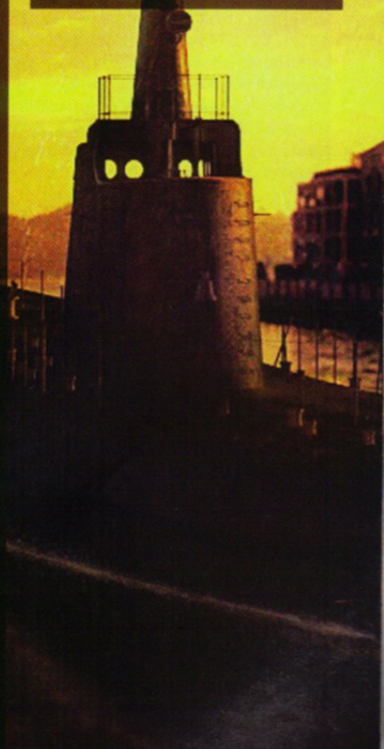
Un pic de istorie

Celebritatea U-Boat-urilor din al Doilea Război Mondial a atins niște cote foarte ridicate de-a lungul timpului în Europa, lucru care a pus oarecum în umbră activitatea militară navală pe care submarinele americane au dus-o în Pacific, în timpul aceluiași război. Este ciudat faptul că, deși țări ca Franța sau Olanda au avut mult mai mult interes să creeze și să eficientizeze submarinele spre sfârșitul secolului 18 și începutul secolului 20, totuși ulterior națiunile care au reușit să le folosească în mod eficient au fost Germania și Statele Unite. Chiar dacă interesul nemților față de acest subiect a ajuns la modă destul de târziu, comandamentul german din al Doilea Război Mondial a realizat mai repede care sunt avantajele submarinelor. Este vorba despre faptul că sunt un instrument ideal pentru controlul fluxului de marfă între țările aliate, motiv pentru care Anglia ajunsese aproape izolată la mijlocul războiului. Submarinele nemțești s-au dovedit extrem de eficiente în condițiile în care englezii le considerau o unealtă rușinoasă pentru un gentleman. Mă rog, ulterior lucrurile s-au schimbat, aliații investind extrem de multă energie și bani în fabricarea unor metode de detecție cât mai eficiente. Deja prin 1944 devenise destul de greu pentru căpitanii de submarine să mai adauge tonaj pe lista de bucate. Majoritatea convoaielor erau foarte bine protejate, iar metodele de detecție activă, sonarul, deveniseră foarte eficiente. Astfel Germania a pierdut avantajul pe care îl avea deoarece nu a reușit să țină foarte bine pasul în ceea ce privește tehnologia. Acum, revenind la Statele Unite, la ei s-a fabricat unul dintre primele submarine din lume, în secolul 18, în preajma Războiului de Independență. După încă vreo câteva încercări de-a lungul anilor, care au dus și la lansarea primei torpile din lume și la scufundarea primului vas de către un submarin, americanii au lăsat-o ceva mai moale, deoarece nu prea aveau ei nevoie de submarine nici în Atlantic și nici în Pacific. Ulterior însă și-au schimbat perspectiva, iar secolul 20 i-a prins în plin avânt de modernizare. De menționat că, la începutul războiului, submarinele americane aveau o grămadă de probleme, iar torpilele mai mult dădeau greș decât să lovească. Din fericire, nici japonezii nu excelau la capitolul metode de detecție. Era un echilibru. În timp și spre sfârșitul războiului însă, lucrurile au luat o întorsătură pozitivă, lucru care s-a văzut prin faptul că submarinele americane au făcut ceea ce nu au reușit cele nemțești și anume să taie aproape complet alimentarea cu resurse a inamicului. Cum Japonia era și este încă o țară care depinde aproape exclusiv de importurile de materii prime, vă dați seama ce efect a avut asupra economiei acesteia în timpul războiului. Așadar, decizia comandamentului american de a folosi submarine în războiul din Pacific a fost una care a dus practic la schimbarea sorții războiului maritim cu Japonia, deși unii ar spune că altele ar fi fost cauzele…

Teatrul de operațiuni

Așadar, băieții și fetele de la Ubisoft România au schimbat teatrul de operațiuni din Atlantic în Pacific, unde situația este foarte diferită din cauza distanțelor extrem de mari. Posibilitățile de a da peste un convoi sau de a te trezi sub bombardament aerian sunt mult reduse, mai ales dacă nu stai exact pe linia rutelor comerciale. Chiar și așa, ai nevoie de noroc. Americanii, la fel ca nemții, foloseau submarinele și în alte scopuri decât efectiv scufundarea de vase comerciale. Erau trimise în misiuni de recunoaștere în zone mai puțin accesibile ca porturile inamice, în misiuni de salvare sau chiar de transport de provizii. Dacă în Silent Hunter 3 misiunile din campanie erau aproape exclusiv de patrulare, Silent Hunter 4 vine cu un plus de realism dat de faptul că misiunile sunt de mai multe tipuri și nu implică neapărat doar tonajul scufundat. Această diversitate de fapt se simte în toate aspectele jocului, de la tipurile de unități și până la imensitatea hărții și





Clasele de submarine introduse în Silent Hunter IV

Producătorii au ales principalele clase de submarine americane care au fost prezente în războiul din Pacific. Asta înseamnă că nu au fost introduse cele mai puțin semnificative pentru respectiva perioadă istorică și nu înseamnă că există diferențe vizuale in-game importante între submarinele care fac parte din aceeași clasă. Doar dotările diferă în funcție de perioada în care veți intra în misiune sau de campanie. Dat fiind faptul că din joc și din manual lipsește complet documentația referitoare la caracteristicile tehnice ale fiecărei clase, cu un anumit indice de eroare, vi le prezint eu. De menționat că toate unitățile de măsură sunt imperiale, iar datorită terminologiei, informațiile sunt în engleză. De asemenea, unele caracteristici depind de model, de anul în care au fost lansate la apă și de utilitatea care le-a fost dată. Eu am prezentat doar modelul inițial, după care a fost împrumutat numele clasei. Toate informațiile și fotografiile sunt preluate de pe www.navsource.com și din The Dictionary of American Naval Fighting Ships (www.hazegray.org/danfs/).

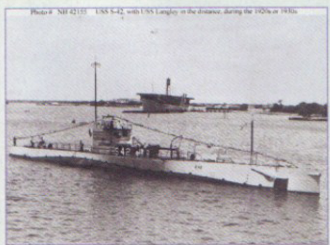
1. S-18 Class

Displacement, Surfaced: 854 t., Submerged: 1062 t.; Length 219' 3" ; Beam 20' 8"; Draft 15' 11"(mean); Speed, Surfaced 14.5 kts, Submerged 11 kts; Depth Limit 200'; Complement 4 officers, 34 enlisted; Armament, four 21" torpedo tubes, 12 torpedoes; Propulsion, diesel electric. New London Ship and Engine Co, diesel engines, 1200 hp; Fuel Capacity, 41,921 gal.; Ridgeway Dynamo and Electric Co. electric motors, 1500 hp, Battery Cells 120, twin propellers.



2. S-42 Class

Displacement, Surfaced: 903 t., Submerged: 1126 t..; Length 225' 3"; Beam 20' 8"; Draft 13' 1"; Speed, surfaced 14.5 kts, submerged 11 kts; Depth Limit 200'; Complement 4 Officers, 34 Enlisted; Armament, four 21" torpedo tubes, 12 torpedoes, one 4"/50 deck gun; Propulsion, diesel electric engines, New London Ship and Engine Co., diesel engines, 1,200 hp, Fuel Capacity, 46,363 gal.; Electro Dynamic Co., electric motors, 1,200 hp, Battery Cells, 120, twin propellers.



3. Balao Class

Displacement, Surfaced: 1,526 t., Submerged: 2,414 t.; Length 311' 9"; Beam 27' 3"; Draft 15' 3"; Speed, Surfaced 20.25 kts, Submerged 8.75 kts; Cruising Range, 11,000 miles surfaced at 10kts; Submerged Endurance, 48 hours at 2kts; Operating Depth Limit, 400 ft; Complement 6 Officers 60 Enlisted; Armament, ten 21" torpedo tubes, six forward, four aft, 24 torpedoes, one 4"/50 deck gun, one 40mm gun, two .50 cal. machine guns; Patrol Endurance 75 days; Propulsion, diesel-electric reduction gear with four General Motors main generator diesel engines, 5,400 hp, Fuel Capacity 94,400 gal., four General Electric main motors with 2,740 hp, two 126-cell main storage batteries, two propellers.





4. Gar Class

Displacement, Surfaced: 1,475 t., Submerged: 2,370 t.; Length 307' 2"; Beam 27' 3"; Draft 13' 3"; Speed, Surfaced 20 kts, Submerged 8.75 kts; Complement 5 Officers, 54 Enlisted; Armament, ten 21" torpedo tubes, 24 torpedoes, one 3"/50 dual purpose deck gun, two .50 cal. machine guns, two .30 cal. machine guns; Propulsion, diesel-electric, four General Motors Co., diesel engines, 5.400 hp, Fuel Capacity, 96,365 gals., four General Electric Co., electric motors, 2,740 hp, Battery cells 252, twin propellers.





5. Gato Class

Displacement, Surfaced: 1,526 t., Submerged: 2,424 t.; Length 311' 9"; Beam 27' 3"; Draft 15' 3"; Speed, Surfaced 20.25 kts, Submerged 8.75 kts; Complement 6 Officers 54 Enlisted; Operating Depth, 300 ft; Submerged Endurance, 48 hrs at 2 kts; Patrol Endurance 75 days; Cruising Range, 11,000 miles surfaced at 10 kts; Armament, ten 21" torpedo tubes, six forward, four aft, 24 torpedoes, one 3"/50 deck gun, two .50 cal. machine guns, two .30 cal. machine guns; Propulsion, diesel electric reduction gear with four General Motors main generator engines, HP 5400, Fuel Capacity, 97,140 gals., four General Electric main motors, HP 2740, two 126-cell main storage batteries, twin propellers.





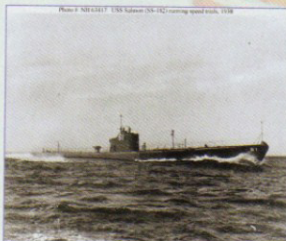
6. Porpoise Class

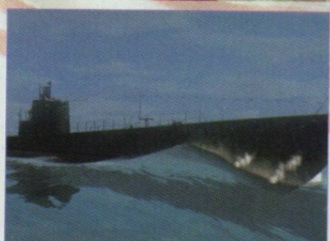
Displacement, Surfaced: 1,310 t., Submerged: 1,934 t.; Length 301' ; Beam 24' 11"; Draft 13' 1"; Speed, Surfaced 19 kts, Submerged 8 kts; Maximum Operating Depth 250'; Complement 5 Officers, 45 Enlisted; Armament, six 21" torpedo tubes, four forward, two aft, 18 torpedoes, one 3"/50 deck gun, two .50 cal. machine guns, two .30 cal. machine guns; Propulsion, diesel-electric drive, Winton Engine Co., diesel engines, 4300hp, Fuel Capacity, 93,129 gal., Elliot Motor Company electric motors, 2,085 hp, Battery Cells, 240, twin propellers.



7. Salmon Class

Displacement, Surfaced: 1,449 t., Submerged: 2,198 t.; Length 308' ; Beam 26' 1"; Draft 14' 2"; Speed, Surfaced 21 kts, Submerged 9 kts; Complement 5 Officers 50 Enlisted; Armament, eight 21" torpedo tubes, 24 torpedoes, one 3"/50 deck gun, two .50 caliber machine guns, two .30 caliber machine guns; Propulsion, diesel-electric, four Hoover, Owens, Rentschler Co. diesel engines, (replaced in 1943-1944 with four General Motors 278A diesel engines), 5,500 hp, Fuel Capacity, 96,025 gals. four Elliot Motor Co. electric motors, 3,300 hp, Battery Cells 252, twin propellers.





8. Sargo Class

Displacement, Surfaced: 1,450 t., Submerged: 2,350 t.; Length 310' ; Beam 27' 1"; Draft 13' 8"; Speed, Surfaced 20 kts, Submerged 7.75 kts; Max Operating Depth, 250'; Complement 5 Officers 50 Enlisted; Armament, eight 21" torpedo tubes, 24 torpedoes, one 3"/50 deck gun, two .50 caliber machine guns, two .30 caliber machine guns; Propulsion, diesel-electric, four Hoover, Owens, Rentschler Co. diesel engines, (replaced in 1943-1944 with four General Motors 278A diesel engines), 5,500 hp, Fuel Capacity, 90,000 gals. four General Electric Co. electric motors, 2,740 hp, Battery Cells 252, twin propellers.





9. Tambor Class

Displacement, Surfaced: 1,475 t., Submerged: 2,370 t.; Length 307' 2" ; Beam 27' 3"; Draft 13' 3"; Speed, Surfaced 20 kts, Submerged 8 kts; Max. Depth Limit 250'; Complement 5 Officers 54 Enlisted; Armament, ten 21" torpedo tubes, six forward, four aft, 24 torpedoes, one 3"/50 deck gun, two .50 caliber machine guns, two .30 caliber machine guns; Propulsion, diesel-electric, four General Motors diesel engines, 5,400 hp, Fuel Capacity 93.993 gal., four General Electric motors, 2,740 hp, Battery Cells, 252, two propellers.





10. Tench Class

(nu e prezent în joc probabil din motive istorice, însă cine știe...)

Displacement, Surfaced: 1,570 t., Submerged: 2,416 t.; Length 311' 8"; Beam 27' 2"; Draft 15' 3"; Speed, Surfaced 20.25 kts, Submerged 8.75 kts; Cruising Range, 11,000 miles surfaced at 10kts; Submerged Endurance, 48 hours at 2kts; Operating Depth, 400 ft; Complement 6 Officers 60 Enlisted; Armament, ten 21" torpedo tubes, six forward, four aft, 24 torpedoes, one 5"/25 deck gun, one 40mm gun, one 20mm gun, two .50 cal. machine guns; Patrol Endurance 75 days; Propulsion, diesel-electric reduction gear with four Fairbanks Morse main generator diesel engines, 5,400 hp, Fuel Capacity, 113,510 gals, two General Electric main motors, 2,740 hp, two 126-cell main storage batteries, two propellers.









detaliile reliefului. De fapt, principalul aspect pozitiv şi diferit faţă de Silent Hunter 3 este diversitatea. Mai departe, situaţia fiind diferită, până şi echipajul pare mai deschis, mai „cinematografic" deoarece e vorba de americani până la urmă. În tipul carieră veţi avea posibilitatea să vă alegeţi anul, submarinul, detaliile de realism şi portul de unde veţi începe operaţiunile. Lucrurile vor căpăta o structură extrem de dinamică şi aproape niciodată o carieră nu va semăna cu alta. Totul este generat dinamic, pe linia evenimentelor istorice bineînţeles, motiv pentru care fiecare patrulă în parte este de fapt un drum în necunoscut. Spre exemplu, în prima patrulă din 1941 am plecat din Manila şi apoi spre sud-vest pentru a intercepta un task-force care se îndrepta spre Borneo. Am reuşit să scufund un battleship care nu a zădărnicit totuşi planurile japonezilor de a invada insula amintită. M-am întors liniştit în Manila, unde am fost informat că lumea îşi cam făcea bagajele deoarece japonezii debarcaseră şi aici. Am fost trimis apoi cu provizii pentru o parte dintre trupele care asigurau retragerea. Mai târziu am reînceput cariera din '41, însă de data asta am fost trimis în patrulă mai departe şi când

m-am întors, mai târziu ca prima dată, în Manila am fost scufundat de forțele japoneze care deja dețineau controlul. De menționat că, pe parcursul acestor patrule din Carieră, veți primi o mulțime de obiective secundare în funcție de activitatea pe care o aveți sau de evenimentele istorice care vă prind pe ocean.

Pentru n00bi

Ei bine, oricât a bătut toaca Ubi pe faptul că Silent Hunter 4 va fi mai accesibil pentru „casual players", lucrurile nu stau așa decât dintr-un punct de vedere. Este accesibil celor care nu au timp de jucat, însă numai dacă știu foarte bine cum să joace. Manualul este absolut jenant ca informații, iar tutorialele nu mai conțin nici măcar filmulețele acelea care erau în Silent Hunter 3 și care îți arătau cât de cât cum se face. Va trebui deci să vă bazați tot pe site-urile care postează diferite tutoriale scrise de useri despre cum să faceți una sau alta. Un anumit grad de „punere în temă" există în manual, însă sunt curios ce va înțelege din schițele acelea un jucător care nu prea a avut contact la viața lui cu fizica, geometria sau matematica. Vă spun io, nu mare lucru. Singurele lucruri care respectă tendința lor declarată sunt cele două moduri de joc periferice, misiunile și patrulele. Da, veți putea intra rapid, pune ținta și scufunda 2-3 nave dacă aveți noroc. Dar chiar și aici trebuie să știți câte ceva despre unghiuri, viteze și submarine în general, informații care lipsesc în marea lor majoritate din manual. Cel mai neplăcut lucru este însă că lipsesc orice informații legate de tipurile de submarine, torpile sau echipamente de upgrade in-game. Acest lucru e foarte neplăcut pentru că sunt curios câți dintre voi știu care este diferența dintre submarinele din clasa Balao și cele din clasa Gato sau dintre torpilele Mark

Tipurile de torpile folosite în Silent Hunter IV

La fel, avem o problemă legată de documentația aferentă torpilelor folosite pe submarinele din Al Doilea Război Mondial. Iată câteva date semnificative preluate de pe www.navweaps.com:

Mark 10 (21 inch)

Greutate: 1005 kg
Explosive Charge: 225 kg
Raza de acțiune: 3500 yarzi (3200 m)
Viteza: 36 Knots (noduri)
Propulsie: Wet-Heater

Mark 14 (21 inch)

Greutate: 1488 kg
Explosive Charge: 292 kg Torpex
Raza de acțiune: 4500 yarzi (3200 m) cu 46 Knots sau 9000 (8200 m) yarzi cu 31 knots
Viteza: 46 sau 31 Knots
Propulsie: Wet-Heater

De menționat că setarea la viteza de 31 Knots a fost foarte rar folosită în timpul războiului.

Mark 16 (21 inch)

Greutate: 1814 kg
Explosive Charge: 428 kg Torpex
Raza de acțiune: 13700 yarzi (12500 m)
Viteza: 46 Knots
Propulsie: Hydrogen Peroxide

Torpilă performantă, dar extrem de scumpă. Nu a fost folosită în timpul războiului.

Mark 18 (21 inch)

Greutate: 1431 kg
Explosive Charge: 261 kg Torpex
Raza de acțiune: 4000 yarzi (3650 m)
Viteza: 29 Knots
Propulsie: Electric-Battery

O torpilă care în fazele inițiale avea probleme cu propulsia, însă spre sfârșitul războiului a fost folosită pe scară largă deoarece era invizibilă (nu lăsa o urmă de bule ca cele cu propulsie cu aer).

Mark 23 (21 inch)

Greutate: 1488 kg
Explosive Charge: 292 kg Torpex
Raza de acțiune: 4500 yarzi (3200 m) cu 46 Knots
Viteza: 46 Knots
Propulsie: Wet-Heater

Identică cu Mark 14, dar fără setarea de 31 Knots.

Mark 27 (19 inch)

Greutate: 327 kg
Explosive Charge: 43 kg Torpex
Raza de acțiune: 5000 yarzi (4,570 m)
Viteza: 12 Knots
Propulsie: Electric-Battery

Torpilă care dispunea de un sistem homing și a fost folosită împotriva japonezilor ca metodă de autoapărare anti-escorte.

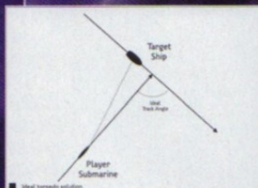


Manual TDC (Torpedo Data Calculation) sau cum să o faci cu mâna ta

Unul dintre minusurile majore din Silent Hunter 3 și Silent Hunter 4 este lipsa unui tutorial clar despre cum anume se face programarea manuală a soluției torpilei. Informațiile există desigur, dar într-o formă ușor expeditivă. Majoritatea jucătorilor evită această modalitate și folosesc metoda automată. Interesant este că producătorii au băgat un factor semnificativ de eroare în metoda automată, care nu este chiar atât de bună pe cât s-ar crede. Cred că depinde și de caracteristicile echipajului, dar sincer să fiu... nu sunt sigur de asta. Vă spun însă cu mâna pe suflet că, dacă veți ajunge să stăpâniți metoda manuală, veți face adevărate minuni, iar nivelul de satisfacție este mult mai mare. Să o luăm pe rând. Pentru a avea o soluție completă a torpilei va trebui să cunoașteți Distanța până la target, Unghiul de deplasare (Angle on Bow) și Viteza.

1. Apropierea de target

Odată ce ați detectat un convoi, va trebui să încercați să vă apropiați într-un unghi favorabil numit Angle on Bow sau AOB, care este unghiul format dintre direcția target-ului și cea a submarinului. Acest lucru este relativ ușor de realizat, prin apreciere vizuală, încercând să picați cumva în fața convoiului, unde să așteptați cu răbdare ca acesta să sosească. Este mai dificil atunci când aveți un screening de escorte care trebuie depășit. Cel mai ușor este să vă scufundați la peste 160 de picioare, să căutați un layer termic și să așteptați cu răbdare să fiți depășiți de escorte. Odată în poziție, treceți la pasul următor. Dacă jucați cu realism 100%, puteți folosi sonarul pentru a detecta exact poziția convoiului și vă recomand să evitați metodele active de determinare a distanței. Apropierea de target este explicată și în manual.

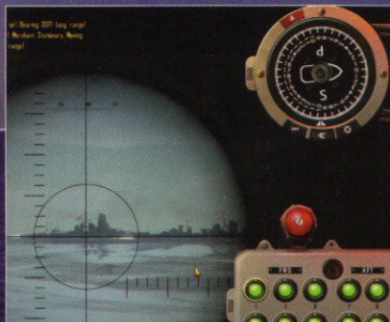


2. Calculul distanței



Pentru a calcula soluția manuală, veți folosi cele două tool-uri din interfața periscopului, în stânga Target Information Panel și în dreapta Attack Data Tool (ADT). Odată ce v-ați ales ținta, apăsați Lock Target, iar în Information Panel activați butonul alb din stânga jos, Position Keeper. Acesta va înregistra datele target-ului pe care le veți introduce prin ADT și le va adapta în timp. Astfel, nu va trebui să calculați separat pentru fiecare torpilă pe care o trageți. Mai departe, deschideți Recognition Manual și încercați să identificați nava. Odată mulțumiți de rezultat, bifați în partea stânga sus a manualului și închideți-l. Recunoașterea se face pentru a afla înălțimea țintei de la linia de plutire. Mai departe, poziționați mijlocul periscopului exact pe linia de plutire a target-ului și apăsați butonul de sus din ADT (partea de jos a ADT-ului) „Range" și apoi cel de „Stadimeter" situat în partea de sus a ADT-ului. O umbră a target-ului identificat vă va apărea în periscop, a cărei linie de plutire va trebui să o amplasați pe extremitatea cea mai înaltă a target-ului. Dați clic și o valoare a distanței va apărea în cadranul central al ADT-ului. Apăsați celălalt buton de sus din ADT (cel roșu) „Send Data to TDC". Știind înălțimea target-ului, dacă folosiți stadimetrul, de fapt calculați un unghi al triunghiului dreptunghic format de cele două extremități superioare și inferioare ale target-ului și periscop. Cunoscând o latură și unghiul opus laturii, se poate calcula cealaltă latură, care este de fapt distanța până la target (numai că in-game este făcută automat de TDC).

3. Unghiul de Deplasare sau Angle on Bow (AOB)



Din ADT, dați clic pe al doilea buton de jos, „Angle on Bow" și veți vedea un cadran cu o figurare a target-ului, pe care o puteți roti cu 360 de grade. Pentru a afla AOB-ul, există mai multe metode, unele științifice, altele de observație. Cel mai ușor este prin experiență și observație. Științific, eu am folosit o metodă combinată cu calcularea vitezei. Pe un interval între 30 de secunde și 3 minute am calculat distanța față de target și modificarea de unghi. Pe acestea două le-am figurat pe hartă cu câte un punct, după care am tras o linie între ele. Astfel am văzut exact direcția pe care se deplasează target-ul pe care am figurat-o frumos din cadranul de AOB. Însă de obicei pur și simplu mă uit la target și în funcție de unghiul pe care îl face cu direcția din care mă uit, pot să deduc foarte ușor unghiul de deplasare sau, mai clar, direcția de deplasare a target-ului în raport cu direcția de deplasare a submarinului. Atenție la viteza submarinului, care este ideal să fie constantă, dar preferabil 0 pentru a putea calcula mai ușor. Odată ce sunteți mulțumit de AOB-ul figurat, apăsați din nou din ADT, „Send Data to TDC".

APRILIE - MAI 2007 • 9,98 RON • ISSN 1453-7079

CHIP special

SECURITATE

ANTI PHISHING

Protecție împotriva furtului de date

Sfaturi pentru un

PC perfect SIGUR

10 REGULI pentru un calculator fără probleme

IE 7, FIREFOX 2, OPERA 9.1

Noile browsere în [NE]-siguranță

TRUCURILE HACKER-ILOR

Aflați metodele de atac, pentru a vă proteja

CEL MAI SIGUR SISTEM DE OPERARE

Vista, XP, Linux și Mac OS în test

Securitate pentru WLAN

Analizarea și soluționarea breșelor din rețea cu unelte profesionale

SECRETE DE REGISTRY

pentru protejarea PC-ului

Pe CD

CHIP special SECURITATE 2 2007

Anti-Spyware: Ad-Aware SE Personal Edition 1.06, McAfee AntiSpyware Enterprise Standalone 8.5sa, Online Armor, Spybot - Search & Destroy, SpyCatcher Express 2007, Spyware Doctor 4

Antivirus: BitDefender Antivirus 10, Kaspersky Anti-Virus, McAfee VirusScan Plus 2007, ESET NOD32 Antivirus, Norton AntiVirus 2007

Utilitare: AOL Active Security Monitor 1.31, a-squared Anti-Dialer 2.1, CCleaner 1.36, iceSword 1.20, Mcafee Stinger 2.60, Security Test 2006, Rootkit Detective, Spamihilator

Firewall: Ashampoo FireWall FREE 1.10, Kerio WinRoute Firewall 6.2.3, Lavasoft Personal Firewall 1, NeT Firewall 3.0.18, Prisma Firewall 1.5.3, ZoneAlarm Free 7.0.302.000, ZoneAlarm Pro 7.0.302.000, Sunbelt Personal Firewall 4

Security Suites: BitDefender Internet Security 10.2, Kaspersky Internet Security, ZoneAlarm Security Suite, F-Secure Internet Security, Panda Internet Security, BufferZone Security Pro, Trend Micro PC-cillin Internet Security 2007

CSCD020T

Copyright © Vogel Burda Communications

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI, ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII APRILIE

CHIP SUPER CONCURSURI: CÂȘTIGI CAMERE FOTO ȘI OBIECTIVE

FOTO-VIDEO DIGITAL

aprilie 2007

ISSN 1453-7079 10 RON

NOUTĂȚI

OLYMPUS SP-550 UZ

Compactul cu zoom optic 18x

50 TRUCURI pentru fotografii perfecte

expunere, balans de alb, ISO, bliț, cromatică

idei de subiecte, compoziția imaginilor

TEST&REVIEW

COMPETIȚIA COMPACTELOR

7 megapixeli, stabilizare imagine, touchscreen și prețuri bune

PRACTICĂ

Culorile în fotografie: reguli de compoziție cromatică

10 trucuri pentru carduri: sfaturi pentru utilizarea optimă a mediilor de stocare

PE CD

Fotografia nud, pas cu pas

NOUTĂȚILE PRIMĂVERII

CHIP FOTO-VIDEO 3 2007

FVCD030T

SFATURI PENTRU FOTOGRAFII MAI BUNE

FARMECUL ADÂNCURILOR

10 TRUCURI PENTRU CARDURILE DE MEMORIE

CULORILE ÎN FOTOGRAFIE

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII APRILIE!

4. Viteza de deplasare a target-ului

Aici apare problema cea mai mare de fapt. În mod normal și cum este figurat și în manual, dacă ați porni cronometrul, ADT-ul ar trebui să calculeze automat viteza target-ului. Însă nu se întâmplă deocamdată așa, deci va trebui să o faceți în modul hard-core. Deși până la data apariției acestui articol pe piață este posibil ca problema să fie rezolvată printr-un patch, mă gândesc că nu strică să știți cum se făcea de fapt. Există și aici mai multe posibilități. Una este aprecierea din experiență și ținând cont de datele de viteză ale țintei din Manualul de Recunoaștere, de datele furnizate de Ofițerul de Cart (speed slow, medium, fast) și de condițiile externe (sub atac, croazieră, schimbare de direcție, vreme), iar a doua este științifică. Sincer, eu prefer metoda prin observație deoarece imi permite să iau decizii mult mai rapid. Însă, dacă sunteți departe de convoi sau target și aveți timp, este ideal să o faceți științific. Astfel, pe un interval de timp, 3 minute ideal, luați mai multe măsurători de distanță și notați-le pe toate pe hartă. Observați de fiecare dată și unghiul pentru a putea determina exact poziția. La sfârșit, trasați o linie intre cele 2-4 puncte și măsurați distanța parcursă în mile maritime (nautical miles). Cum viteza este distanța parcursă într-un anumit timp, calculul se poate face foarte ușor prin formula Viteza (knots) = Distanță (nautical miles)/Timp (h). Deși pare complicat, e foarte simplu. 3 minute încap de 20 ori într-o oră, ceea ce înseamnă că va trebui doar să inmulțiți distanța calculată cu 20 și veți afla viteza în noduri.

Dacă vreți să vă stoarceți creierii pentru a face totul matematic și in sistem metric, iată datele: 1 Yard= 0,914 metri, iar 1 Knot (nod)= 0,514 m/s adică 0,56 yarzi/sec. Că tot suntem aici, e bine de știut că 1ft (picior) = 0,33 m. De asemenea 1nm (nautical mile)= 1852 m. Have fun! Odată ce ați aflat viteza, apăsați din nou „Send Data to TDC" și gata soluția torpilei. Ca să vă fie mai ușor, alăturat veți găsi și un tabel cu vitezele gata calculate.



5. Foc!

Ar fi bine să știți că, înainte de a trage torpilele, e ideal să deschideți trapele exterioare ale torpilelor (default tast q) pentru a nu pierde timpi prețioși și pentru a minimiza indicele de eroare. Ca să fiți și mai siguri, mai luați o distanță cu stadimetrul chiar înainte de a trage. Pentru a asigura succesul total, e bine să setați în funcție de target adâncimea la care să explodeze torpila, pentru ca aceasta să explodeze sub chila vasului (cea mai eficientă lovitură). De asemenea, puteți da un spread de câteva grade pentru fiecare torpilă, astfel încât să creșteți șansele de a lovi. Ultimele setări le puteți face din Target Information Panel-ul din stânga, dacă setați de jos Torpedo Settings. Tot de acolo puteți seta și viteza torpilei dacă aceasta are două setări din fabricație. Mai departe, așteptați și încercați să evitați escortele care probabil v-au detectat deja.



Şi cum căutam io perle...

Un apus mirific în Pacific

14 şi cele Mark 10. Sper că vor fi introduse cu următorul patch. Dacă nu, oricum le aveţi aici în articol. Bun, asta înseamnă că jocul este ceva mai bine pus la punct pentru noi, cei hard-core. Oare!?

Pentru hard-core

Aici mi-e un pic mai uşor să vorbesc. Silent Hunter 3 a fost într-adevăr foarte bine pus la punct pentru cei care se simt bine sub apă. Toate uneltele le aveai la îndemână şi, în afara unor probleme legate de AI, lucrurile mergeau ca unse. Dacă retail-ul nu era suficient pentru tine, există un mod superb de vreo 700 MB numit Grey Wolves, care duce nivelul grafic şi de realism din Silent Hunter 3 la maximul posibil. În Silent Hunter 4 însă, dacă joci cu realismul aproape de maxim, încă din start, de la prima torpilă te vei trezi

Tabel de calcul rapid al vitezelor pentru manual TDC

Din cauza problemelor legate de faptul că viteza trebuie calculată manual şi apoi introdusă în Torpedo Data Computer atunci când folosiţi sistemul manual de calcul al vitezei torpilei, un lms_oid de pe subsim.com a făcut un mic tabel care vă va ajuta să calculaţi rapid viteza aproximativă a target-ului. În funcţie de numărul de grade cu care se modifică bearing-ul target-ului, de distanţa până la target şi de timp, îi puteţi afla cu aproximaţie viteza şi apoi o puteţi introduce în TDC. De menţionat că datele din tabel sunt valabile doar atunci când direcţia de deplasare a target-ului formează un unghi cuprins între 75 şi 105 grade cu direcţia de deplasare a submarinului (Angle on Bow, AOB=75-105°). Dacă unghiul este mai închis sau mai deschis, va trebui să scădeţi/adăugaţi după ureche. De asemenea, tabelul este valabil pentru zoom-ul maxim al periscopului. Vă recomand de asemenea să aveţi viteza 0 când faceţi calculul pentru o cât mai mare precizie.

Silent Hunter 4 : Target speed estimation Table

Range (yards)	Time	Bearing change between 2 checks									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
500	10 seconds	2	3	5	6	8	9	11	12	14	16
750		2	5	7	9	12	14	16	19	21	23
1000		3	6	9	12	16	19	22	25	28	31
1250		4	8	12	16	19	23	27	31	35	39
1500		5	9	14	19	23	28	33	37	42	47
1750	30 seconds	2	4	5	7	9	11	13	15	16	16
2000		2	4	6	8	10	12	15	17	19	21
2250		2	5	7	9	12	14	16	19	21	23
2500		3	5	8	10	13	16	18	21	23	26
2750		3	6	9	11	14	17	20	23	26	29
3000		3	6	9	12	16	19	22	25	28	31
3250		3	7	10	13	17	20	24	27	30	34
3500		4	7	11	14	18	22	25	29	33	37
3750		4	8	12	16	19	23	27	31	35	39
4000		4	8	12	17	21	25	29	33	38	42
4250	1 minute	2	4	7	9	11	13	15	18	20	22
4500		2	5	7	9	12	14	16	19	21	23
4750		2	5	7	10	12	15	17	20	22	25
5000		3	5	8	10	13	16	18	21	23	26
5250		3	5	8	11	14	16	19	22	25	27
5500		3	6	9	11	14	17	20	23	26	29
5750		3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6000		3	6	9	12	16	19	22	25	28	31
6250		3	6	10	13	16	19	23	26	29	33
6500		3	7	10	13	17	20	24	27	30	34
6750		3	7	10	14	17	21	25	28	32	35
7000		4	7	11	14	18	22	25	29	33	37
7250		4	7	11	15	19	23	26	30	34	38
7500		4	8	12	16	19	23	27	31	35	39
7750		4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
8000		4	8	12	17	21	25	29	33	38	42

Caution : This table is used to determine speed of the target. It's exact at an angle on bow of 90°. At any other AOB, it is only an estimation. The neerer you are of an AOB of 90°, the better the estimation is.

Use :
1/ Determine range of the target in yard
2/ Check the bearing of the target
3/ Depending on the range of the target wait the time indicated in the table (use you clock)
4/ Check the new bearing of the target and use the bearing change and the range int the table below to determine speed in knots.


Rezultatul unei torpile care a lovit exact într-o elice

surprins de faptul că trebuie să calculezi manual viteza target-ului şi ulterior să o introduci în Torpedo Data Computer (TDC) . Da, Stadimetrul este mult mai frumos şi mai bine gândit, Bearing-ul este o funcţie de calcul sau de cele mai multe ori de observaţie şi experienţă, însă chiar şi în cel mai hard core mod preferam să-l las pe unul dintre ofiţeri să calculeze viteza. Deşi în manual spune că viteza va fi calculată automat de joc doar prin pornirea cronometrului din TDC, asta nu se întâmplă, motiv pentru care va trebui să o faceţi manual. Evident, nu e foarte greu, însă este supărător mai ales când vrei să loveşti mai multe ţinte diferite într-un interval scurt de timp. Sincer vă spun că de cele mai multe ori am estimat viteza… uneori am şi nimerit-o. Sper că este un bug ce va fi reparat în următorul patch, alături de problema torpilelor setate pe high-speed care sunt „defecte"… În rest, detaliile submarinelor sunt realizate superb şi echipajul are un comportament decent pentru nişte americani… mai puţin când se dezbracă totuşi… Pentru cei în cunoştinţă de cauză, în fine avem echipajul aranjat frumos în ture şi nu mai trebuie să-i purtăm atât de mult de grijă. De fapt, întreaga muncă de micromanagement al echipajului a fost redusă la strictul necesar, lucru care vă va tăia de pe listă o grămadă din stresul prezent în SH 3. La fel, s-a renunţat la stilul de hit-points pentru hul. Acum întregul submarin a fost brusc transformat într-un ansamblu de sisteme care interacţionează. Cu alte cuvinte, submarinul se comportă mult mai realist în condiţii de luptă şi de damage. Mie

îmi place ceva mai mult interfața din Silent Hunter 4 pentru că este mai intuitivă și permite accesul mai rapid la sisteme decât în Silent Hunter 3. Pe de altă parte, nu înțeleg de ce unele lucruri propuse și realizate de moderi încă de la Silent Hunter 3 nu au fost incluse. E vorba aici de o unealtă extrem de utilă, și anume „The 360 DEGREE BEARING PLOTTER", cum a fost numită. Asta este una dintre cele mai utile unelte ajutătoare pentru implementarea soluției torpilei în manualul TDC. Mai sunt și alte unelte similare pe care oricum le găsiți pe cel mai mare site de moddeling pentru simulatoare navale, Subsim.com.



Satisfacția de a vedea o grămadă de porumb ajungând pe fundul apei

Periferic

Ca să aruncăm o privire mai destinsă asupra gameplay-ului lui Silent Hunter 4, pot spune că din foarte multe puncte de vedere este superior ca indice de fun celui din Silent Hunter 3. Plecând de la engine-ul grafic care este o minunăție, deși la data scrierii acestui articol nu suporta antialiasing, și până la nivelul la care permanent am fost uimit de cât de aproape este de fotorealism. Apusuri și răsărituri de soare idilice, apa de mare arată excepțional, probabil cel mai bine realizată dintre toate jocurile până la această dată, fundul mării cu relief și vegetație, furtuni etc. De mult nu am mai fost așa de impresionat de un engine grafic, care, culmea, este foarte scalabil și permite unor sisteme aflate mult în coada clasamentului să îl ruleze cu succes și să arate foarte bine în același timp. Normal, există o serie de probleme legate de modul în care este simulat vizual damage-ul, nu o dată ajungând să călătoresc cu o gaură imensă în hull-ul submarinului, care în realitate l-ar fi trimis drept pe fundul oceanului. Însă sunt probleme care sper că se vor rezolva. Deși nu sunt foarte mulțumit de feeback-ul auditiv pe care îl primesc de la echipaj, totuși acesta răspunde sonor suficient de prompt, uneori mai bine decât Log-ul textual (câteva bug-uri și aici, dar se vor rezolva). A fost rezolvată problema cu modul în care jocul răspunde la event-uri atunci când ai timpul accelerat foarte mult. Ce mi se pare nerealist este numărul prea mare de patrule aeriene în locuri în care nu te-ai aștepta și care pot deveni stresante în patrulele mai lungi. Însă înțeleg motivul pentru care au fost realizate, și anume dinamizarea patrulelor mai lungi. Ceea ce mi se pare foarte realist însă este feel-ing-ul pe care îl ai că lumea nu se învârte în jurul submarinului tău și că are o viață a ei în care trebuie cumva să te integrezi și să supraviețuiești, spre deosebire de SH 3, unde cam aveai impresia că ești buricul pământului.

În mai mulți

Unul dintre aspectele care mi-au stimulat imaginația cel mai mult este modul în care au gândit multiplayer-ul. Acesta este de două tipuri. Primul este cel clasic, cooperativ în care îți iei prietenii și te arunci violent asupra unui convoi. Al doilea este o inovație în sine. Pe nume Adversarial, un jucător primește controlul unui întreg convoi și va încerca să detecteze și să elimine amenințarea submarinelor altor jucători. Controlul convoiului este realizat excelent deși numărul comenzilor este destul de redus. Control complet ai doar asupra distrugătoarelor. Navelor comerciale le veți putea da doar comanda de manevre de evitare. Ar fi o problemă legată de faptul că sesiunile în Adversarial pot deveni extrem de lungi. Din nefericire, există un bug legat de modul cum se setează detaliile de realism în multiplayer, motiv pentru care lumea așteaptă momentan viitorul patch. Oricum, atât cât am jucat, am mai avansat un nivel de satisfacție, deși am apucat să trag doar o torpilă în timp ce depth-charge-urile făceau găuri cât roata carului în hul. Eh… data viitoare mai bine.

Suspine

Stau și mă gândesc că sunt atât de multe lucruri de spus, și bune și rele, despre acest joc încât mi-e foarte greu să mă opresc. Sunt fericit pentru că avem Silent Hunter 4 și în același timp revoltat că nu a mai stat încă 2-3 luni în studio pentru a lansa pe piață un joc terminat. Însă știu că, atunci când va fi gata, adică patch-uit, va lua clar locul lui Silent Hunter 3 drept cel mai bun simulator făcut vreodată. Și atunci, poate că o să mai scriem câteva pagini, că doar e de-al nostru…

■ Locke

▸ **Gen** Simulator ▸ **Producător** Ubisoft România ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft România, Tel.021.569.06.00 ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 1024 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** silenthunter4.uk.ubi.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	9

9

autoshow EXCLUSIV:
GENEVA 2007: TOATE PREMIERELE, DE LA ALFA LA VOLVO!
Am testat: Fiat Bravo
BILUNAR
autoshow
Numai 3,85 RON la fiecare două săptămâni
NOUL VW TOUAREG
EVENIMENT
VOLVO C30
DRIVE TEST
BMW SERIA 3 CC
piața autos

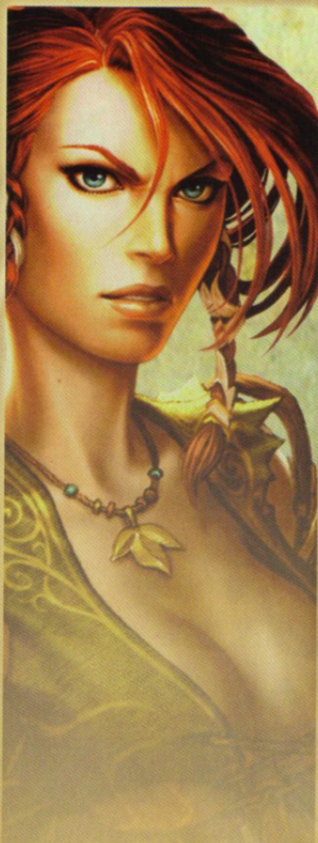
autoshow EXCLUSIV
ȘTIM CE SE VA ÎNTÂMPLA CU UZINA DAEWOO CRAIOVA!
Noul Volvo XC70
BILUNAR
autoshow
Numai 3,85 RON la fiecare două săptămâni
HYUNDAI i30
TA AURIS
Piesă de colecție
EGO 4/14
piese și accesorii

DOSAR autoshow
CUM TE TRATEAZĂ DEALERII?
Un român cucerește lumea prin DESIGN
BILUNAR
Nr. 7+12 aprilie 2007
(Nr. 172 / Anul VIII)
autoshow
Director fondator: Dan Vardie
www.autoshow.ro
SUPERPREȚ! 2,99 RON
la fiecare două săptămâni
FIAT 500 FORZA ITALIA!
Primele detalii:
PEUGEOT 4007
VW GOLF VERSUS TOYOTA AURIS
35.000 km cu C4
Bentley Brooklands
piața autoshow prețuri noi oferte second hand catalog de piese și accesorii

autoshow Cea mai rapidă revistă de mașini!

SILVERFALL

Chinurile unei clone



Din 1996, când primul Diablo a ajuns pe rafturile magazinelor şi în casele noastre, am fost bombardaţi cu clone care mai de care mai reuşite sau mai patetice. Divine Divinity, Dungeon Siege sau Sacred sunt câteva dintre cele despre care merită să vorbim, iar despre celelalte nici nu trebuie să ne sinchisim. Din nefericire, numărul celor care ne fac să pierdem timpul este mult mai mare decât al celor bune. Oricum, realitatea ne arată că este mai uşor să faci un lucru de proastă calitate decât unul care să rupă gura târgului. Mult mai uşor decât să te strofoci să iasă ceva ca lumea, să testezi până îţi vine rău şi să optimizezi performanţele până a-l face să meargă şi pe un calculator de buzunar (cazul nostru).

Din ce în ce mai mult ajung la concluzia ca 95% din jocurile care apar în ziua de astăzi pe piaţă se bazează exclusiv pe un motor grafic performant, care să ofere ochiului ceva frumos pentru a ne face să uităm că ascunsă sub acea floare se află o mare grămadă de... bălegar. Şi mai aiurea este când respectivul engine lucrează atât de prost încât doar cercetarea mai îndeaproape a florii face calculatorul să se comporte ca un pensionar astmatic la maraton.

Trolli, elfi, schelete şi alte asemenea

O nouă mixtură de creaturi fanteziste ne este aruncată în braţe de către povestea jocului, iar noi trebuie să ne descurcăm cu fiecare în parte. Deloc susţinut de o poveste consistentă, Silverfall nu ne poate ţine în faţa monitorului decât poate datorită nevoii continue de a mai pune mâna pe o bucată nouă de echipament sau pe un spell nou.

Omul negru vine şi distruge un oraş ai cărui locuitori nu făceau rău nimănui, iar supravieţuitorii se văd nevoiţi să se descurce de unii singuri într-un mediu potrivnic lor şi, mai ales, se văd mânaţi de o dorinţă de răzbunare arzătoare. Evident, aceste porniri războinice vor trebui satisfăcute de voi.

Ajunşi la capitolul „voi", alegerea personajului nu se putea face mai uşor decât atât. Trecând peste partea de personalizare a aspectului, când vine vorba de clasă... ei bine, nu vine vorba de clasă. Fiecare pleacă de la acelaşi pricăjit pus pe fapte mari şi care se va dezvolta în funcţie de modalitatea de abordare a fiecăruia. Adevărul este că singurele linii pe care le puteţi dezvolta sunt cea a săbierului sau a vrăjitorului. Nici nu se pune problema de a relua jocul pentru a încerca o altă abordare. Mai ţineţi minte barbarul, druidul, necromancerul, soarca,



Umbrele mele protectoare



Faţă în faţă cu Pan

asasinul și restul claselor atât de diferite din Diablo II? Dacă vreți așa ceva, întoarceți-vă la Diablo pentru că aici nu veți găsi varietate. Singura diferență se poate obține în funcție de facțiunea la care veți adera, cea tehnologizată sau cea naturistă. Deși povestea nu se schimbă, veți avea acces la anumite obiecte care cer reputație cu facțiunea respectivă. Mai multe nu sunt de spus despre ele, deoarece impactul lor asupra gameplay-ului este foarte scăzut.

Deși liniile de skill-uri sunt destul de stufoase, veți descoperi că doar două dintre ele sunt cu adevărat folositoare, iar restul sunt puse acolo din motive necunoscute mie. Dacă faceți totuși greșeala să cheltuiți aiurea unul dintre punctele de skill câștigate la avansarea în nivel, nu este nicio problemă. În fiecare dintre orașele în care veți ajunge există un individ care, contra unei sume modice de bani, vă permite să recuperați oricâte puncte doriți. Astfel puteți testa fiecare dintre liniile pe care se poate dezvolta un personaj și cerceta care este folositoare sau care nu. Nu vă speriați, banii nu sunt o problemă în joc, nefiind nevoie să cumpăr nimic de la nimeni, deoarece tot ce găseam era mult mai bun decât ce era în magazine.

Compagneros, ajuda me!

Odată cu avansarea în joc, veți ajunge să folosiți talentele unor personaje întâlnite pe drum și care vă vor urma cu sfințenie ordinele. Fiecare va putea fi echipat cu obiectele găsite asupra numeroaselor cadavre pe care le lăsați în urmă și va adopta diferite strategii de abordare a luptei în funcție de directivele date de voi. Astfel, vă vor putea acoperi spatele, vindeca rănile provocate de dușmani sau chiar alerga în întâmpinarea lor pentru a-i împiedica să ajungă la voi. Deși sună ca un adevărat ajutor, nu sunt nici pe departe la fel de folositori ca ajutoarele pe care le aveți în Dungeon Siege, de exemplu. Prăpădul sau doftoriceala pe care ei o fac se poate chema cel mult o diversiune menită să distragă atenția inamicilor de la adevărata sursă de primejdie, cea reprezentată pe personajul controlat de judecător. Cel puțin nu sunt o povară.



Ramurile de talente pentru magie



Gașca de scufundători

Mai țineți minte XIII?

Îmi este și frică să încep să vorbesc despre grafică. Nu pentru că jocul ar arăta urât, chiar deloc, dar engine-ul grafic este unul dintre cele mai prost optimizate vreodată. Mulțumită lui ăl de sus și lui ăl' de sus la pus (saru'mâna Ada Milea), calculatorul pe care am rulat jocul este unul dintre cele care sunt în momentul de față „de top", așa că nu mai pot da vina pe sistemul care nu m-a ajutat.

Adoptând stilul grafic de bandă desenată promovat cu ceva ani în urmă de Ubi cu al lor shooter XIII, Silverfall folosește un mediu 3D foarte bine conturat, variat, dar și foarte banal, prin care se plimbă Batman, Spiderman și X-Men. Deși luate separat, atât mediul, cât și personajele arată decent, puse unul lângă altul creează o realitate la fel de credibilă ca una în care Shrek luptă alături de americani în Irak.

Poate că aș fi putut să trec cât de cât cu vederea aceste inconsecvențe, acceptându-le ca o promovare a post-modernismului în jocurile pe calculator, dar doar dacă ar fi fost prezentate într-un mod fluid și constant. Dar acest lucru nu s-a putut. Sacadările și crash-urile constante m-au făcut să mă urc pe pereți, iar timpii de încărcare îmi permiteau să mă uit cum Locke făcea 40 de mile reale în Test Drive. Cu adevărat de speriat...

Pe parcursul întregului joc, cel mai teribil dușman s-a dovedit a fi camera. Cu un sistem groaznic de manevrat al câmpului vizual, direcțiile în care personajul o apucă sunt foarte greu de controlat. Mai ales că pe mini-harta din colțul imaginii săgeata de pe personaj nu indică direcția de mers a acestuia, ci modul în care imaginea este sucită față de punctele cardinale. De-a dreptul de groază.

Post mortem

Un joc cu mult prea multe neajunsuri pentru a putea fi recomandat publicului larg și care cu greu ar merita un loc în Top 1000 al jocurilor lansate până în acest moment anul acesta, Silverfall nu este decât o mare pierdere de timp. Motorul grafic prost optimizat, povestea de o calitate îndoielnică și numeroasele crash-uri, plus un gameplay stânjenit de o interfață oribilă clasează jocul în categoria Gunoaie.

■ **Koniec**

Gen Hack and Slash ▸ **Producător** Monte Cristo ▸ **Distribuitor** Atari ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.silverfall-game.com

Grafică	4
Sunet	6
Gameplay	4
Multiplayer	4
Storyline	3
Impresie	3

4

SAM & MAX

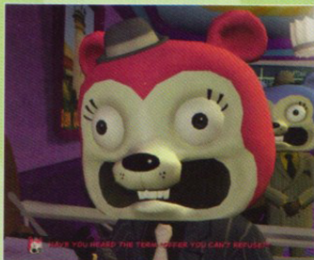
Un câine și un iepure intră într-un bar...

O serie de întâmplări nefericite (printre care un miel, o mână de RPG-uri și câțiva hectolitri de vin de împărtășanie) m-au ținut departe de Sam and Max. Truditorii de la Telltale Games, în schimb, n-au stat degeaba și, în timp ce eu scoteam șaolinii la plimbare prin parc sau mă oblivioneam în tăcere, lansau episod după episod cu o îndârjire egalată doar de zelul iepuroiului Max. Tot răul spre bine, căci mica pauză, deși m-a privat de distracția lunară, m-a pus în fața unui maraton Sam and Max de nouă ore, iar vouă v-a dat primul review 3-in-1 din revista LEVEL :). Ca să nu lungesc vorba prea mult, aveți „The Mole, The Mob, And The Meatball", „Abe Lincoln Must Die" și „Reality 2.0" la pachet.

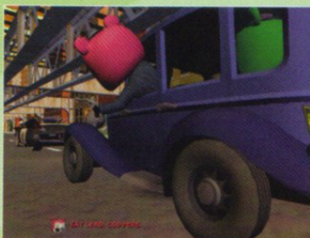
Jos Mafia, sus Comedia!

Un telefon primit de la nevăzutul „Commissioner" îi pune pe cei doi detectivi pe urmele unei „cârtițe" infiltrate în Mafia Jucăriilor și îi trimite la plimbare prin trei locații noi, printre care și cazinoul „mafia-free" al lui Ted E Bear. Personajele cheie ale aventurii revin în forță. Bosco face pe franțuzul în speranța că masoneria, guvernul, omuleții gri și mafia multicoloră a jucăriilor au lucruri mai bune de făcut decât să-i monteze bombe și camere de luat vederi în croissantele expirate, iar Sybill își încearcă norocul în noua ei carieră de martor profesionist. Facem cunoștință cu un trișor și cu o hoardă de mafioți deghizați în ursuleți de pluș.

Din nefericire, chiar dacă dialogurile și poantele vă vor smulge hohote homerice de râs (mafioții cu capete de ursuleți



Da. O să mă trezesc cu un cap de urs în pat



Ca'n filme...

supradimensionate, un cântecel absolut genial și dialoguri spumoase), The Mob, the Mole and the Meatball este cel mai ușurel și cel mai scurt din serie. Puzzle-urile sunt stupid de simple (unul singur mi-a dat de furcă, dar nu pentru mult timp) și poate chiar prea logice pentru un urmaș al lui Freelance Police.

Abe of the Day

După ce au pus Mafia Jucăriilor cu botul pe labe și au dejucat încă un complot sinistru,



In oil we trust!

dulăul Sam și iepuroiul Max sunt puși în fața unei crize reale. Președintele Americii (care seamănă suspect de mult cu George Bush) a luat-o razna și trebuie oprit cu orice preț. Nu pot continua fără să dau spoilere, dar așteptați-vă la cele mai absurde (în sensul bun) și amuzante situații și la o serie de personaje memorabile. A, și la sfârșit o să vedeți că paranoia lui Bosco este perfect întemeiată.

Două lucruri importante separă Abe Lincoln Must Die (Episode 4) de predecesorii lui. În primul rând, producătorii au plecat urechea la feedback-ul fanilor și asta se observă încă din primele minute, când suntem aruncați în locația de start. Episodul nu debutează în eternul birou (de care gamerii probabil că s-au săturat), ci pe „pridvorul" Casei Albe. O schimbare binevenită, chiar dacă mai apoi episodul revine la tiparul seriei și ne trimite să vedem ce se mai vinde în prăvălia lui Bosco, ce deghizare a ales paranoicul și ce carieră a atras-o pe Sybil de



Abe Cinstitu'

data asta. Cealaltă decizie inspirată a producătorilor a fost „înregimentarea" lui Charles „Chuck" Jordan (a lucrat la The Curse of Monkey Island și Grim Fandango) în echipa de producție. Ca dovadă că nenea Chuck s-a ocupat de scenariu și de majoritatea dialogurilor, Abe Lincoln Must Die este cel mai tăios, amuzant și curajos episod din serie. Este o satiră politică subtilă, foarte reușită, care nu iartă nimic, de la președinte până la cel mai umil votant. Nu țintește o anumită administrație, nu ia peste picior doar democrații sau doar republicanii... rade tot. Cu stil. Am totuși o bănuială că ținta principală este gloata cu drept de vot (o să vedeți de ce, nu vreau să vă stric surpriza)...

Dacă mai țineți minte, în review-urile primelor două episoade am reproșat

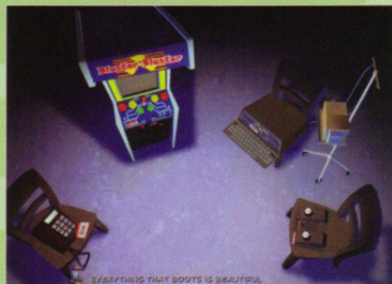
producătorilor că sunt puțin cam corecți. În Abe Lincoln Must Die nu există pic de morală sau corectitudine politică. Există doar ironii acide, bine alese, subtile sau nu, care au în comun faptul că nu alunecă spre umorul de toaletă.

Dificultatea este, ca de obicei, scăzută. Am observat o îmbunătățire față de primele trei episoade, dar nimic S&M (hehe!) ca în vechiul Freelance Police. În maximum trei ore o să îi dați de cap liniștiți și vă veți simți mai mândri...

Mare e internetul Domnului și mulți uzați îi păzesc firewall-ul...

Să recapitulăm. Cele patru episoade de până acum au luat peste picior majoritatea mijloacelor de îndobitocire a populației. Mass-media, jocurile de noroc, organizațiile secrete cu interese oculte, campaniile electorale, toate și-au primit porția cu vârf și îndesat. Internetul și jocurile pe calculator sunt, logic, următoarele ținte. În Reality 2.0 Sam și Max devin gameri de ocazie și internauți de duminică și sar la gâtul internetului care plănuiește să îndoctrineze întreaga America prin intermediul unui MMOG Reality 2.0. Bosco și-a deschis un magazin online, Sybil își schimbă din nou profesia, se apucă de beta-testing și se trezește cu o dependență serioasă pe cap, iar noi trebuie să ne descurcăm cum putem mai bine într-o lume virtuală „dirijată" din umbră de maleficul internet, ajutat de o organizație suspectă a hardware-ului uzat moral. Genial. Dacă veți arunca un ochi peste Credits, îl veți observa din nou pe Chuck Jordan...

Dacă Abe Lincoln Must Die a fost de departe cel mai amuzant episod al seriei (indiferent dacă apreciați sau nu satira politică), Reality 2.0 este intelectualul familiei. Numărul obiectelor s-a mărit vizibil, iar puzzle-urile au crescut în dificultate. Producătorii nu au adăugat locații noi (în adevăratul sens al cuvântului), ci au adoptat un model pe care



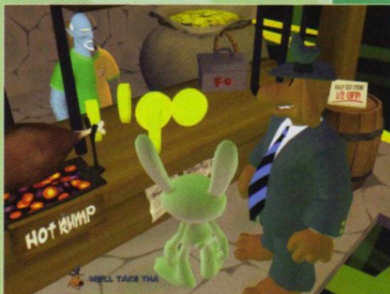
I second that!

l-ați întâlnit prima dată în Days of the Tentacle (Steve Purcell și Tim Schafer). Știți voi, tăiați



Sam and Max vs. Final Fantasy

un copac în trecut și amărâtul care culegea cireșe în viitor se trezea zburând. În Reality 2.0 ne vom plimba nestingheriți între planul real



Tocmai l-am jefuit pe Mario

și o lume virtuală aflată în beta-test. Alternanța celor două planuri creează niște posibilități interesante, de care producătorii au profitat din plin și au obținut cele mai interesante și mai complexe puzzle-uri din serie (din nou, n-au complexitatea celor din DOTT, dar se apropie). Numărul obiectelor a crescut și el, iar unele, spre deosebire de restul episoadelor, vor putea fi folosite în mai multe situații, nu vor dispărea din inventar după prima utilizare.

Umorul este prezent din abundență, dar va fi apreciat la adevărata lui valoare doar de oamenii cu ceva experiență într-ale jocurilor pe calculator. Ca să ajungeți la final va trebui să gândiți ca un dependent de RPG-uri, să cunoașteți bine clișeele care bântuie de zeci de ani prin jocuri și să fiți în stare să înțelegeți „spaimele" navigatorilor pe internet. Una peste alta, chiar dacă la capitolul umor nu atinge nivelul lui Abe Lincoln Must Die, Reality 2.0 este o ironie foarte reușită la adresa generației internet, a nostalgicilor și a dependenților de MMOG-uri, cu un final genial (mai ales dacă sunteți fani declarați MUD-uri).

În loc de „Va urma"

Efortul celor de la Telltale de a umple golul lăsat de dispariția „lucașilor" de pe scena adeventure-ului este lăudabil, dar asta nu le scuză micile stângăcii de la început, deși contextul le mai atenuează puțin. Uitându-mă înapoi, probabil că i-am dat lui Culture Shock o notă prea mare, însă pusă în context, este perfect justificată. Pentru un „episod pilot", Culture Shock s-a descurcat admirabil, plus că a fost primul adventure cu adevărat „ghiduș" de la Monkey Island 4 încoace. În opinia mea, genul adventure a devenit mult prea serios în lipsa celor patru „poznași" (Ron Gilbert, Steve Purcell, Tim Schafer și Sean Clarke), iar Sam and Max, cu toate poticnelile sale, marchează revenirea umorului de calitate, cu care ne-au obișnuit „lucașii" anilor '90. Însă, cu toate că rețeta „gaming-ului episodic" s-a dovedit un succes în cazul lui Telltales (deasupra lui Sin Episodes plutește un văl gros de tăcere, HL: Episode 2 este aproape de un an în lucru ș.a.m.d.), neajunsurile formatului își fac simțită prezența. Ne lovim de o durată scurtă de joc, locații puține, o serie de glume și situații comice reciclate de la un episod la altul (numărul scade în ultimele episoade), personaje obosite de atâta frecuș, puzzle-uri simple și, în cele din urmă, o oarecare repetitivitate. Totuși, în lipsa unui concurent serios, acestea pot fi ignorate cu ușurință, iar, după cum evoluează lucrurile (comparați Culture Shock cu Reality 2.0) în momentul în care o să apară un pretendent la titlul „cel mai LucasArts adventure", Sam and Max va fi evoluat deja la următorul nivel. Unde, din nou, am ceva îndoieli că va exista concurență. Aștept cu sufletul la gură ultimul episod al „serialului", The Bright Side of the Moon.

P.S: *Nota finală este media aritmetică a notelor obținute de cele trei episoade. Dacă vă interesează punctajele individuale, luați de aici: Episode 3: The Mole, The Mob, and The Meatball – 8.5, Episode 4: Abe Lincoln Must Die – 9 și Episode 5: Reality 2.0 – 9.*

■ **cioLAN**

Titlu Sam & Max: Season 1 (Episodes. 3, 4 & 5) **Gen** Adventure **Producător** Telltale Games **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax, www.gametap.com/home/samMax/index.html **Distribuitor** Telltale Games & GameTap **Procesor** 1,6 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

8,8

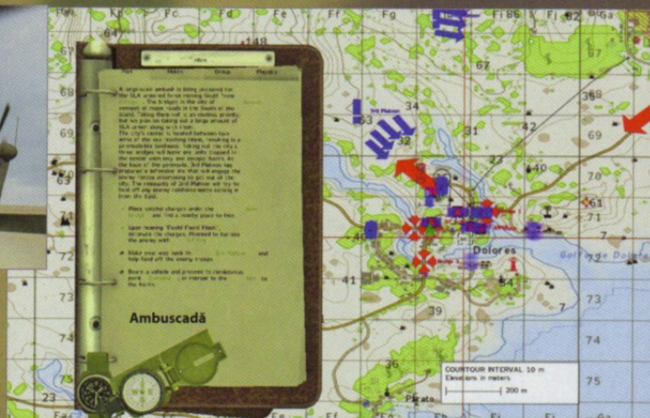
Sudiştii contraatacă!

ARMA
ARMED ASSAULT






Succese nebănuite, băieți! Eu mai rămân p-acasă



Operation Flashpoint: Cold War Crisis a fost și va rămâne în continuare unul dintre cele mai bune și mai complexe simulatoare militare, jocul adresându-se în primul rând jucătorilor care-și doresc o abordare realistă a vieții de infanterist. După șase ani, la fel de ambițios și înarmat cu un arsenal pe măsură, Armed Assault vine să accentueze experiența militară a fratelui său mai mare, dar nu înainte de a suferi o schimbare de nume, datorată faptului că drepturile asupra numelui Operation Flashpoint au aterizat în altă ogradă decât cea a producătorului său, Bohemia Interactive. Asemănările dintre cele două jocuri sunt însă evidente, succesorul spiritual al lui Operation Flashpoint delectându-și recruții cu aceleași bătălii de dimensiuni epice, într-un război memorabil și neiertător cu adormiții.

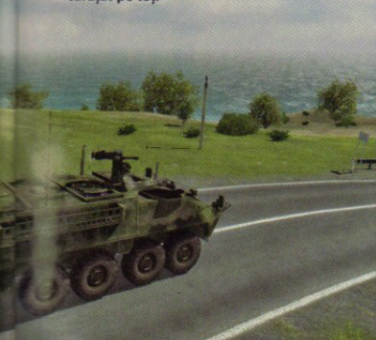
Invazie

Marile avantaje pe care le-a avut Cold War Crisis în fața altor experiențe asemănătoare au fost povestea gândită cu cap, răsturnările de situație și veridicitatea scenariului în contextul oferit de Războiul Rece. Ei bine, în ArmA, elementele amintite anterior lipsesc aproape cu desăvârșire, iar scenariul subțire nu este altceva decât un mare pretext pentru confruntarea armată ce zguduie viața liniștită a locuitorilor de pe o insulă fictivă, conflictul fiind inițiat de la fel de fictiva și nedemocrata Republică Democrată Sahrani. Sprijiniți de ruși, „democrații" încep campania de cucerire a vecinului ce ocupă jumătatea sudică a insulei, aruncând peste graniță valuri de infanteriști sprijiniți de aviație și unități mecanizate. Regatul Sahrani de Sud, sprijinit de Statele Unite, este luat prin surprindere, iar soldații americani staționați pe insulă se văd nevoiți să răspundă cu aceeași monedă. Evident că eroul campaniei nu avea cum să fie altfel decât american, iar momentele de început ale carnagiului sunt atât de confuze, încât cu greu își poate da seama încotro s-o apuce. A fost nevoie de o retragere strategică, o fugă sănătoasă printre dealuri, iar apoi de o regrupare pentru a le oferi sudiștilor șansa să contraatace.

Asemenea predecesorului său, ArmA este, din punct de vedere al simulării, un joc extrem de complex și detaliat, jocul lărgind din nou orizontul infanteristului de serviciu, oferindu-i șansa de a utiliza un parc de vehicule suficient de bogat pentru a-i satisface poftele distructive - transportoare blindate, elicoptere de atac, avioane de vânătoare, tancuri, bărci cu motor ș.a.m.d. La nevoie, chiar și mașinile civile pot fi utilizate, inclusiv un tractor cu ajutorul căruia am scăpat ca prin urechile acului dintr-o ambuscadă. Misiunile se împart în două categorii, pe lângă campania propriu-zisă existând o serie de misiuni secundare cu obiective precise, îndeplinirea acestora nefiind însă neapărat necesară pentru a atinge obiectivul final. De remarcat, însă, că fiecare dintre ele, odată îndeplinită cu succes, afectează în mod pozitiv următorul capitol din campanie. Am prins în ambuscadă un grup de blindate și le-am șters de pe fața pământului? Cu atât mai bine; următoarea bătălie îmi va da mai puține bătăi de cap, iar eu nu voi mai fi nevoit să-mi scap pielea alergând zeci de kilometri prin pădure. Interesant este că, odată aruncat în luptă, jucătorul este liber să aleagă metodele de eliminare a adversarului, singura condiție pe care i-o impune ArmA fiind îndeplinirea obiectivului. În caz contrar, se poate considera pierdut - un glonț încasat în coapsă îi va îngreuna mult mișcările, muniția nu este nici ea infinită, iar dacă își pierde camarazii sub șenilele tancurilor, șansele ca el să găsească în timp scurt o localitate în care să primească îngrijiri medicale sau să cheme întăriri scad simțitor. Iar insula Sahrani este mare; sute de kilometri de pădure, deșert, dealuri și din nou pădure, realismul și senzația de imersivitate fiind cu atât mai mari cu cât interfața este ca și inexistentă. Nu vei ști niciodată cât de grav ai fost rănit, bara de sănătate lipsind cu desăvârșire, și numai gemetele sau mersul poticnit te avertizează că ai încasat un glonte, iar viața îți atârnă de un fir de păr. Apoi, din fiecare tufă poate răsări câte un „democrat" cu AK-ul la ochi, iar tu nu vei afla niciodată de unde-a stins lumina. Cam greu să-l vezi pe hartă.

D-ale infanteristului

Spre bucuria fanilor, mecanica de joc nu a suferit modificări majore, dar asta nu


Ne plimbăm pe faleză. După 10 metri ne-au curățat pe toți



înseamnă că ArmA este departe de a fi un simulator militar deosebit de dificil. Ba dimpotrivă. Conflictul este suficient de realist portretizat, astfel încât jucătorul să simtă cu adevărat că războiul nu-i deloc o glumă, absorbindu-l într-un conflict de proporții epice. Terenul de joacă este atât de mare, iar relieful atât de variat, încât numărul opțiunilor pe care le are la îndemână pentru a duce o misiune la bun sfârșit este aproape nelimitat. Independent de grupul pe care îl are în subordine sau din care face parte, există întotdeauna alte unități controlate de AI ce-și văd de propriile lor obiective, jocul sporind astfel și mai mult senzația de imersivitate, iar dacă stăm să ne gândim că orice misiune poate fi jucată complet diferit a doua oară, constatăm că rejucabilitatea este aproape maximă. Mai mult decât atât, se poate întâmpla să nu atingem obiectivul unei misiuni și totuși să nu fim nevoiți să o luăm de la capăt. În ArmA, la fel ca în realitate, eșecurile nu împiedică războiul să meargă mai departe, însă va fi mai greu să-l câștigăm.

Destinația: Marte!


Dormi liniștit, îl pilotez eu cumva

Controlul camarazilor din subordine este similar celui din Operation Flashpoint, adică complicat și greoi la început, din cauza numărului mare de taste și combinațiilor de taste aferente ordinelor strigate, dar odată stăpânit, războiul nu mai pare chiar atât de „rău". Controlul aparatelor de zbor, însă, este departe de a fi un fleac, în special din cauza faptului că jucătorul, ca pilot, are parte de un câmp vizual restrâns, situație în care fixarea pe o țintă și manevrele rapide de evitare a focului de la sol pot fi solicitante și foarte frustrante. Prin comparație, manevrarea unui tanc este relaxantă, iar comanda unei divizii de tancuri o adevărată plăcere... păcat că le-au dat pe mâna unui AI puțin cam retardat pentru gusturile mele. Ca să explic puțin problema, se cuvine să dau un exemplu: să zicem că îi dau ordin unui comandant de tanc să distrugă o țintă anume, de exemplu alt tanc. Un ordin cât se poate de simplu la prima vedere se poate transforma însă într-o corvoadă pentru șoferul tancului din subordine, dacă între el și țintă se află o clădire. Acesta nu numai că nu va ocoli obstacolul, dar va încerca cu stoicism să continue deplasarea în direcția adversarului aflat de partea cealaltă, vrând parcă să treacă direct prin clădire în loc s-o ocolească. Bineînțeles, fără sorți de izbândă (măcar de-ar trage cu tunul în ea și s-o facă zob). Ca un făcut, de partea cealaltă a clădirii tancul adversarului face același lucru, iar distracția ar putea continua la nesfârșit dacă nu-i ordon tancului să se deplaseze în altă direcție. Path-finding-ul este la fel de prost implementat în cazul „șoferilor" care îl transportă pe jucător de-a lungul unor misiuni de la un obiectiv la altul, aceștia complicând frecvent manevrele de ocolire a obstacolelor, ciocnindu-se adesea cu alte vehicule (deși au loc suficient să le evite) și urmând aproape întotdeauna șoseaua în loc să scurteze drumul printre dealuri. Dacă e să iasă cum trebuie, e bine s-o faci cu mâna ta.




Mă simt puțin ciuruit...

La firul ierbii

ArmA nu este genul de FPS în care să te arunci precum Rambo în întâmpinarea inamicului. În mod normal, un singur glonț este suficient pentru a-l trimite pe erou în lumea celor drepți, iar pentru a scăpa de o moarte prematură trebuie să folosească orice obiect din mediul înconjurător, să flancheze inamicul, să se ascundă și să tragă de la adăpost. În afară de copaci și alte obstacole artificiale, iarba destul de înaltă și deasă ar putea fi una dintre opțiuni, însă, paradoxal, inamicul pune ochii pe tine cât ai bate din palme și te curăță dintr-un foc, venit de la treizeci de metri. Cum de văd atât de bine,


Băi, tu ai adormit!




Şşşşt! Să nu te-audă...


De la un deal la altul


Tocmai ce-am zărit Moartea

numai Dumnezeu ştie, şerpuitul printre firele de iarbă ieşind aşadar din discuţie. Soluţia finală: tufele! La polul opus, inamicul reuşeşte de multe ori să se facă invizibil în lanul de verdeaţă şi să te nimerească cu o precizie de invidiat, demascându-te chiar şi-n gaură de şarpe dacă are chef. În schimb, are oarecare probleme în a-şi flanca cu succes adversarul, mulţumindu-se să se arunce la pământ şi să tragă după el în neştire. Evident, asta nu înseamnă că devin ţinte sigure, precizia de invidiat a acestora fiind ceva de speriat. Aşadar, mai multă răbdare şi o abordare cât mai strategică a scenariilor sunt imperios necesare.

De bine, de rău, AI-ul se descurcă puţin mai bine decât în Operation Flashpoint, ceea ce nu este deloc rău, având în vedere că jocul a reuşit să stabilească noi standarde în materie la vremea sa. De această dată, mediul de joc este mult mai întins şi bogat în elemente, iar dacă te ţine sistemul (cerinţele fiind destul de mari), poţi scruta orizontul în depărtare şi să admiri divizii de tancuri trebăluind la zece kilometri distanţă. Grafica nu este una ieşită din comun, însă imensitatea terenului de joacă te poate face să te simţi nesemnificativ înconjurat de fauna şi oraşele presărate pe cei 400 km pătraţi ai insulei şi mai că-ţi vine să-i ierţi jocului mulţimea de bug-uri, când te gândeşti că ai ce vedea şi simţi jucându-l. Armele se comportă realist, iar stăpânirea vehiculelor devine o artă în sine odată ce te-ai deprins cu controlul acestora, dificultatea manevrării unora dintre ele (a se citi elicoptere) atrăgând o mulţime de satisfacţii după îmblânzirea lor.

Campania solo nu este tot ceea ce le oferă ArmA noilor recruţi, producătorul adăugându-i un număr însemnat de misiuni ce pot fi jucate independent de ea şi un editor extrem de versatil, cu ajutorul căruia putem realiza propriile noastre scenarii în doi timpi şi trei mişcări. Iar ca să ne ajungă, Bohemia l-a completat cu o componentă multiplayer la fel de necruţătoare, din care nu lipseşte opţiunea de a-l juca online în mod cooperativ.


Picnic la marginea drumului

Se caută recruţi

Fără îndoială, Armed Assault este un simulator de excepţie, dar pe care îl savurezi doar dacă te înarmezi cu foarte multă răbdare şi îi dedici zeci de ore din timpul liber. Nu este pentru oricine, mai ales dacă muşteriul în cauză caută grafică a la FarCry şi un gameplay alert lipsit de complicaţii, însă fanii genului nu-l vor rata, chiar dacă bug-urile şi situaţiile enervante nu lipsesc din Armed Assault, aşa cum nici din Operation Flashpoint n-au lipsit iniţial. Probabil că patch-urile vor rezolva o mulţime dintre ele, şlefuind o experienţă tensionată şi adesea provocatoare, iar faptul că este la fel de uşor de modificat nu poate decât să atragă şi mai mulţi recruţi în jurul său. Acestea fiind spuse... înrolarea!

■ KiMO

› **Gen** FPS › **Producător** Bohemia Interactive › **Distribuitor** Atari / 505 Games › **Procesor** PIV 2 GHz › **Memorie** 512 MB RAM › **Accelerare 3D** 128 MB › **ON-LINE** www.armedassault.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	6
Impresie	8

7,8


Ninja călare pe Matrix


„Vandam" wannabe ce eşti!

Teenage Mutant Ninja Turtles

„Ninjalăii" de Galapagos

După o absenţă îndelungată (aproape cincisprezece ani), „ninjalăii" ţestoşi s-au întors pe marile ecrane într-o aventură animată de zile mari. Şi fiindcă fum fără foc şi joc fără film nu s-au mai văzut de la invenţia grătarului încoace, „evenimentul" cinematografic a fost dublat de unul „gameristic". Ţestoasele au evadat din cinematografe şi acum zburdă fericite pe PC-ul meu, ajutate de o voinţă de fier şi de un controller alb ca spuma laptelui.

Prince of Turtles

Dacă majoritatea jocurilor Teenage Mutant Ninja Turtles au pus accentul pe lupta „carapace la corp" şi n-au acordat o atenţie deosebită platforming-ului, „capodopera" Ubisoftului a schimbat macazul şi se prezintă sub forma unui platform cu mici pauze de bătaie. După ce am butonat versiunea demonstrativă trimisă de Ubi, am rămas cu impresia că TMNT va fi un Prince of Persia transpus în lumea Ţestoaselor Ninja. M-am bucurat nespus, am ignorat „micile" (pe atunci) neajunsuri şi am aşteptat nerăbdător versiunea finală. A sosit şi ea şi mi-a întărit impresia că TMNT a fost „inginerit" cu „schema" lui Prince of Persia în faţă. Ţestoasele, pe vremuri bătăuşi de frunte, au devenit acum nişte acrobaţi mici şi verzi, iar inamicul principal nu mai este clica de nelegiuiţi a lui Shredder, ci legea gravitaţiei. Sincer să fiu, la început am fost încântat de acrobaţiile ţestoaselor. A fost o adevărată plăcere să-l văd pe Leonardo (protagonistul primului stagiu) ţopăind ca un brotac, sărind din piatră în piatră ca o capră neagră, căţărându-se pe stânci ca un alpinist treaz şi mergând pe pereţi ca Fred Astaire. Ar fi fost şi mai plăcut dacă Leo ar fi mers puţintel pe apă, dar probabil animatorii se aflau în postul Paştelui şi n-au vrut să rişte o blasfemie micuţă şi nevinovată nici măcar de dragul platforming-ului. În fine, aţi prins ideea, jocul Ubisoftului se vrea un Prince of Persia povestit copiilor ahtiaţi după Ţestoasele Ninja.


Hmm... mi-au promis un TFT când o zbura porcii... A sosit timpul!!!


The „T" Team

Kindergarden Mutant Ninja Turtles

Partea tristă este că Ubisoft a ignorat potenţialul imens al unui „hibrid" TMNT-PoP şi s-a străduit din răsputeri să facă un joc care, în ciuda rating-ului 10+ de pe cutie, va fi iubit necondiţionat doar de puştiulicii care n-au apucat să deseneze nici măcar un bastonaş şi încă mai mestecă ceaiul cu dinţii de lapte. Adulţii dornici de ceva distracţie nevinovată vor trebui să-şi pună pofta în cui. Pentru ei, TMNT va fi mai mult nevinovat decât distractiv. Spre deosebire de LEGO Star Wars, un joc pentru puşti care i-a fermecat şi pe adulţi, TMNT este excesiv de copilăresc, se adresează exclusiv celor mici şi nu oferă aproape nimic haidamacilor cu suflet de copil ca mine. Partea de platformă, deşi ispititoare la început (în prima oră de joc n-aveam decât cuvinte de laudă la adresa lui TMNT) este trasă în jos de level design-ul căruia o să-i fac un pustiu de bine şi o să-l numesc mediocru (din ambele puncte de vedere: estetic şi „funcţional"). În lipsa unor provocări reale, ţopăitul prin peisaj devine banal şi plictisitor, iar micile confruntări ce „întrerup" pe alocuri platforming-ul sunt fade şi repetitive. Şi dacă tot am ajuns la provocări (sau la lipsa lor), Doamna cu Coasa, singura care ne-ar fi motivat să gândim puţin, să învăţăm câte ceva şi să nu repetăm de cinci ori aceeaşi greşeală în speranţa că a şasea oară


La circ cu el!


Electric bros


Fred, tu ești, maică?

ne iese pasiența, lipsește cu desăvârșire din joc. Dacă am căzut într-o groapă sau am luat-o pe cocoașă de la vreun ticălos, ne întoarcem la cel mai recent checkpoint și pierdem maximum (pe măsurate) două sau trei minute de joc. Cu „viețile" lui infinite și checkpoint-urile câtă frunză câtă iarbă, TMNT este mult prea „iertător" și nu taxează neatenția, graba, superficialitatea sau lipsa îndemânării cum ar trebui s-o facă un joc din categoria lui. Nu ne motivează absolut deloc să ne îmbunătățim stilul de joc și, ca o consecință directă, nu ne oferă nicio fărâmă de satisfacție. Singura provocare – și aici nu mă refer la art-urile și filmulețele ce pot fi cumpărate cu monedele răspândite prin peisaj, ele sunt cam degeaba – o reprezintă cele câteva „hărți" (la care veți căpăta accesul dacă ați terminat un stagiu în timp util) care vă vor testa abilitățile de „platformer" sau de bătăuș. Câteva dintre ele sunt destul de interesante, merită încercate, dar, din nou, sunt mult prea ușor de obținut.

Repet, pentru un preșcolar care nu-și mai încape în piele de mândrie când vede că el apasă pe un buton și o țestoasă verde și ninja se mișcă „în televizor", TMNT este jocul perfect, dar asta nu este scuză pentru lipsa de seriozitate de care a dat dovadă Ubisoftul când s-a gândit că doar puștii ar trebui să se bucure de un joc cu ninjalăii țestoși. În fond și la urma urmei, Țestoasele Ninja au văzut lumina zilei în 1984, iar copiii de atunci sunt mofturoșii de 20 de ani de astăzi și nu le-ar fi stricat o „supă de țestoasă" bine pregătită...

Țestoasa Ninja

Probabil că aș fi trecut cu vederea „nevinovăția" flagrantă a jocului, dacă Ubisoftului i-ar fi trecut prin tărtăcuță să introducă un mod de multiplayer. Decizia canadienilor de la Ubisoft Montreal de a renunța la multiplayer mi se pare absolut ilogică, având în vedere că în single player există anumite situații în care va trebui să apelăm la unul dintre cei trei vecini (țestoși și mutanți) de canal. După ce am asistat la un număr spectaculos de acrobație în doi (ajutat de Leonardo) sau la o luptă în care l-am apucat pe Donatello de mâini și-am secerat cu el o duzină de nelegiuiți, mi-am spus că multiplayer-ul va salva TMNT-ul Ubisoftului de chelfăneala strașnică pe care aveam de gând să i-o administrez, l-am ridicat cu forța pe KiMO de la tastatură și am căutat împreună opțiunea Multiplayer cu gândul la o feciorească străveche de Revelion, unde, alături de doi bețivani dădeam mucul ciracilor lui Shredder. N-am găsit-o, dar nici la single nu m-am mai întors, chiar dacă producătorii, în infinita lor milostenie sau poate ca să justifice pluralul Turtles, m-au lăsat să joc din când în când și cu ceilalți membri ai „clanului". Încă o ocazie irosită...

Curat mutant, coane Splinter

În rest, TMNT este bântuit de aceleași probleme cu care ne-au obișnuit zecile de portări care ne-au invadat PC-urile în ultimii trei ani. Se poate juca și cu tastatura, dar este mult mai comod cu un gamepad. Camera e puțin neascultătoare, o ia razna din când în când, veți da și voi colțul odată cu ea, dar cum moartea nu înseamnă nimic în TMNT, problema e rezolvată din start. În fine, dacă o cameră nărăvașă, texturile șterse, apa urâtă, aspectul pătrățos al peisajului, voice acting-ul dubios și repetiția enervantă a unor replici ar fi fost principalele minusuri ale jocului, le-aș fi înjurat și pe ele preț de jumătate de pagină. Dar nu mai am nici loc și nici chef, deci veți trage voi concluziile din screenshot-uri. Părerea mea e că dacă ați reușit să treceți cu bine peste celelalte „piedici", nu vă veți lăsa intimidați de grafică. Bine măcar că nu cere cine știe ce rachetă a mileniului trei, că atunci chiar o luam razna.


Sub cupola circului

Nu da banii pe prostii, ia țestoasa la copii

Dacă aveți peste zece ani și nu puteți trăi fără țestoase, aveți două opțiuni: butonați jocul celor de la Ubisoft sau vă cumpărați o țestoasă de Florida și vă uitați la ea cum doarme. În locul vostru, aș alege varianta a doua. E mai puțin plictisitor decât să termini din greșeală un joc insipid și să apeși mecanic, ca un autist în transă, trei butoane colorate... Dacă, în schimb, aveți „pe inventar" un puștiulică între cinci și zece ani, care încă n-a dat în patima GTA-ului sau a Counter-ului, TMNT este „răsplata" perfectă pentru un 10 la desen. Îl va iubi, vă garantez.

■ cioLAN

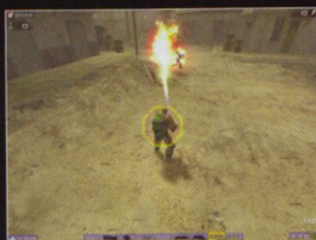
▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Ubisoft Montreal ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft, Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** P 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** tmntgame.us.ubi.com

Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	6



Ballistic Weapons
Gold Edition

Este imposibil să treci cu vederea un mod precum Ballistic Weapons, mai ales dacă mănânci UT2004 pe pâine. Mod-ul în sine este de fapt o colecție de mutator-i pentru arme ce pot rula simultan sau independent, menirea lor fiind aceea de a schimba



comportamentul acestora pentru a părea realiste la pipăit și mirosit. Tocmai faptul că nu este tocmai un mod îl face să funcționeze perfect cu orice tip de joc, fie el Death Match, Onslaught sau Capture The Flag.

Există nu mai puțin de 31 de arme ce le înlocuiesc pe cele clasice, începând cu diverse modele de revolvere precum D49 - Cobra .44 și terminând cu „pulverizatorul" M75-TIC Railgun, fiecare armă în parte folosind un al doilea mod de tragere. Puștile de asalt pot fi echipate cu amortizor sau le putem



schimba rata de foc, M50-ul mândrindu-se și cu un lansator de grenade pe lângă camera video ce poate fi montată pe orice perete, imaginile transmise fiind recepționate apoi pe un display amplasat chiar pe armă. XMV-850 Minigun-ul pe de altă parte este favoritul celor care bat în retragere, deoarece poate fi fixat la sol pentru a-i spori stabilitatea și precizia. Important de reținut că fiecare pușcă de asalt sau revolver are recul, XMV-850, de exemplu, comportându-se haotic în mâinile nepricepuților, care se pot trezi că au tras 100 de gloanțe în direcția adversarului aflat la 5 metri de ei, dar că n-au nimerit nimic. Animațiile creează perfect senzația de greutate, cei mai mulți jucători fiind interesați, însă, de puterea lor distructivă. Pentru demolatori există lansatorul de rachete, cu ale sale rachete ce urmăresc semnătura termică a adversarului, existând posibilitatea ghidării lor prin laser (cu o astfel de chestie poți să tragi chiar și după colțuri), maniacilor fiindu-le rezervată plăcerea de a se juca cu aruncătorul de flăcări RX22A. Și pentru că am pomenit de realism, de reținut că armele de foc au nevoie și de reîncărcare, moment în care ai face bine să bagi capul la cutie, deoarece timpul necesar anevoioasei operațiuni nu este deloc scurt, iar cea mai mică expunere în fața unei avalanșe de proiectile poate însemna sfârșitul. În flăcări, eventual.

Pentru iubitorii confruntărilor mano a mano există până și o colecție de arme albe, precum un cuțit ce poate fi aruncat, lamele A909 Skrith fixate pe încheietura mâinilor sau, preferata ninjalăilor în devenire, o sabie Katana de toată frumusețea. Surprinzător, naturalețea animațiilor în cazul ei este frapantă, iar decuparea adversarilor este un vis împlinit pentru cei care și-au dorit dintotdeauna să „deseneze" pe spinările altora. Și da, cu ea putem și para atacurile melee. Sângerosul tablou n-ar fi fost însă complet fără un arsenal de grenade



incendiare, toxice sau cu fragmentație, dispozitive explozive cu control de la distanță sau cu senzori și mine care explodează în clipa în care ai călcat pe ele. Faptul că acestea din urmă pot fi „instruite" să facă un scurt salt în aer înainte de a le exploda dușmanilor în față face cu atât mai atractivă folosirea lor.

Ar mai fi multe de povestit pe marginea subiectului, însă spațiul alocat mi-ar fi insuficient să acopăr toate calitățile acestei explozive conversii, așa că mai bine citiți manualul. Nivelul de customizare a armelor din Ballistic Weapons este extrem de ridicat,





absolut totul fiind predispus modificării, inclusiv balansul, reculul sau nivelul de damage, pentru a spori semnificativ nivelul tactic al confruntărilor sau pur și simplu pentru a experimenta. Modele, texturile și animațiile armelor sunt de nota 10, iar sângeroasele efecte pe care le au asupra adversarilor sunt incredibil de spectaculoase. V-am zis că are și motion blur?

Instalați-l, UT2004 va avea altă viață!

Producător	RuneStorm
On-line	www.runestorm.za.net/page.php?2

■ KiMO

World of Warcraft

File de Poveste





La priveghiul lui Moroes

HORDEGRINDERS

Este o ghildă care a jurat credință Alianței, pe serverul Magtheridon EU, și care a fost înființată prin luna martie 2006... Suntem așadar o ghildă relativ tânără pe acest server, însă am trecut prin o mulțime de experiențe împreună, care au dus la călirea spiritului fiecărui războinic! Mulți dușmani ai Alianței au simțit tăișul săbiilor noastre și mulți hordaci au spus ultimul lor cuvânt în Orchis, în fața unui HordeGrinder (afectat de Curse of Tongues, bineînțeles!).

Așa ar trebui să sune, după părerea noastră, faptele proprii de vitejie... dar, ar fi prea simplu... și HordeGrinders este o ghildă care nu poate fi simplă și am să vă povestesc de ce: totul a început de la serverul privat Evolva, unde nimic nu era imposibil, reușeam să tankăm pe Nefarian cu un Paladin și în cazul în care murea „tankul", apelam la serviciile druizilor, care dădeau rapid un roots, până reușeam să reînviem toți, apoi mai stăteam la taclale și reluam asaltul victorios asupra bossului (astăzi, amintirile de pe Evolva se însumează în scurte clipe de nostalgie dintre două wipe-uri pe Magtheridon!). Însă, situația de pe acel server privat, la acel moment, era una în care Hoarda stăpânea Azerothul și Stormwindul era o cetate la fel de nesigură pentru Alianță precum bătrânul Ogrimmar.

Așa ne-am născut noi, oamenii care au dorit să redea libertatea Stormwindu-lui... și deși am avut ca inamic un gigant, asemenea lui David am reușit să-l îngenunchem!

Primul ingredient pentru a deveni un HordeGrinder a fost Victoria, pe care am obținut-o acolo pe Evolva... Migrarea pe oficial a reprezentat cel de-al doilea ingredient: Prietenia! Am sosit la început pe oficial 6 războinici și am mai așteptat să vină, am devenit 12 și am mai așteptat să vină, am devenit 18... acum, suntem aproape 50 de războinici români cu un interval de vârstă larg, 14 - 40 de ani, proveniți din cele mai variate profesii (școlari, brokeri, marketeri, șoferi, militari, cadre universitare, informaticieni etc.), care împreună cu prietenii din afara țării încearcă să păstreze viu spiritul HordeGrinders.



Acest al doilea ingredient este ceea ce probabil ne diferențiază de multe alte ghilde. Noi suntem cei care au wipe-uit la MAXX în București la pizza și karaoke, noi suntem cei care au efectuat un raid la o cabană în zona Clujului, unde am depănat povești vânătorești și noi suntem cei care cred că World of Warcraft este un univers virtual prin care putem să interacționăm, să legăm prietenii și astfel să ne înrădăcinăm din ce în ce mai mult în universul real!

Ne puteți vizita pe forumul nostru, la www.hordegrinders.eu, și dacă aveți spiritul unui HordeGrinder, o să ne auzim pe Ventrilo și o să facem raiduri împreună atât în Outland, cât și în câmpiile și munții patriei!

Vă reamintim că așteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

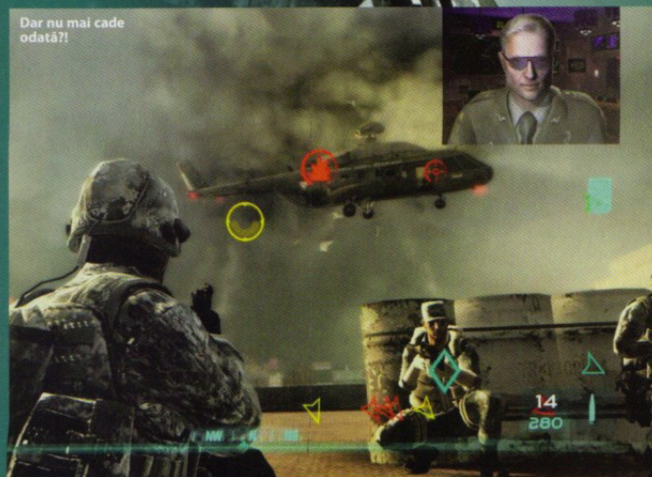
Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Un mexican... se legăna... pe o pânză de...

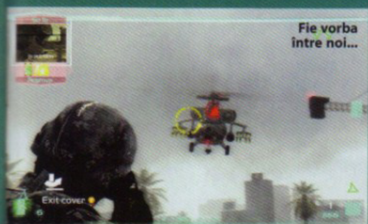
Dacă stau să fac socoteala, constat că Ubisoft a reuşit să lanseze cel mai nou titlu din seria Ghost Recon la nici un an distanţă faţă de „răsăritul de soare" al fratelui său puţin mai mare. Poate părea puţin pentru un joc de la care fanii seriei au aşteptat multe, însă studiourile din Paris au avut la dispoziţie suficient timp pentru a dezvolta continuarea hitului de anul trecut. GRAW 2 se prezintă la apel cu nici mai mult, nici mai puţin decât şapte ore de joacă (după ceasul meu) şi un gameplay într-adevăr mai evoluat, dar nu atât de diferit încât să consume o cantitate mai mare de resurse sau timp. Întâmplarea face ca sosirea sa să coincidă cu o serie de reprize epuizante de multiplayer în compania lui GRAW, care continuă să reziste dezinstalării în faţa unui UT2004 sau Battlefield 2 şi să demonstreze că nu degeaba mi s-a cuibărit pe hard, dar şi cu amplasarea unui monitor HDMI exact acolo unde ar trebui să-i stea bine oricărui fericit posesor al unei console Xbox 360, adică la mine pe birou. 24 de inchi, rezoluţie 1080p ca să admirăm cum se cuvine grafica dintr-un Gears of War sau orice alt joc în faţa căruia să rămânem cu ochii căscaţi cât cepele şi posibilitatea schimbării instantanee a sursei de semnal pentru a plonja din desktop-ul Windows-ului direct în piscina HD a 360-ului. Iubesc monitorul ăsta mai mult *decât îmi iubesc viitoarea nevastă. Despre ce* discutam?





Dar nu mai cade odată?!

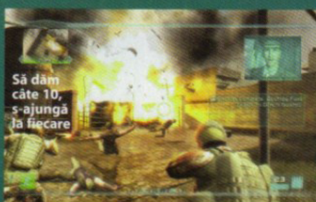

Nu-i găsesc inima!


Fie vorba între noi...



Call of Juarez

Acțiunea din GRAW 2 se petrece la o aruncătură de băț de evenimentele din GRAW, imediat după eliminarea lui Ontiveros, capul rebelilor mexicani. Așadar, încercatului căpitan de plai Mitchell nu i se oferă o bine-meritată vacanță, iar după un scurt tutorial care îl pune în temă cu noile jucării pe care armata americană i le pune la dispoziție și modul în care trebuie să le folosească, este expediat (drept recompensă) înapoi pe frontul mexican. Talentele echipei speciale Ghost sunt din nou puse la încercare, misiunea eficientului grup armat fiind, de această dată, aceea de a intercepta un transport de focoase nucleare pe cale să treacă granița în Statele Unite. Imagine that! Chestiunea e că până să radă de pe fața pământului câteva obiective turistice din State, rămășițele rebele sunt interceptate în orășelul de graniță Juarez, pe care luptele dintre forțele guvernamentale mexicane, secondate de americani, și rebeli îl transformă cât ai bate din palme într-o ruină. Juarez-ul este incendiat, bombardat, dinamitat și din nou incendiat, iar apoi presărat cu baterii antiaeriene mobile, ce-și așteaptă cuminți țintele americane. N-o fi cine știe ce scenariu, însă imediat ce ai pus piciorul în Juarez, începi să-ți faci mai multe griji pentru propria piele decât pentru nația americană, conflictul căpătând dimensiuni dramatice la care, sincer să fiu, nu prea mă așteptam. Trecute sunt vremurile în care ne furișam precauți și trăgeam de după colțuri. Juarez este asemenea unui teren minat, unde riscul să te trezești cu o ditamai clădirea prăvălindu-se peste tine sau să nimerești într-o ambuscadă, înconjurat de tancurile inamicului, este omniprezent. Unele confruntări sunt atât de confuze, rebelii par a năvăli de pretutindeni,


Să dăm câte 10, s-ajungă la fiecare


Cercetaș prin ochiul dronei

iar elicopterele de asalt îți urmăresc scăfârlia cu asemenea insistență, încât nici nu știi încotro s-o apuci. Mitralierele latră, grenadele zboară, lansatoarele lansează, mexicanii urlă, Mitchell zbiară, un transportor blindat explodează aruncând nori de praf și pietroaie în toate direcțiile, iar jucătorul simte unda de șoc în toți porii. Este haotic, mult mai intens și imediat observi schimbările. Înaintea fiecărei misiuni avem posibilitatea să decidem componența echipei, fiecare soldat în parte având abilități speciale pe care trebuie să le punem în balanță, în funcție de misiune. Dacă plecăm în recunoaștere, lunetistul nu trebuie să lipsească din echipă, iar dacă ne pregătim de măcel, un medic este mai mult decât bine-venit.

Ca noutate, putem striga ordine precise folosind câmpul vizual al oricărui camarad în parte prin intermediul Cross-Com–ului ajuns la versiunea 2.0, interfața mult mai intuitivă facilitând descoperirea unor ținte pe care jucătorul, ocupând altă poziție, nu le-ar vedea altfel. Apoi, păstrând perspectiva, le poate da ordin camarazilor să se deplaseze într-un punct care îi avantajează din punct de vedere tactic și chiar să le indice o țintă precisă în vederea eliminării ei, fără ca el să-și „murdărească" mâinile. Personal, am preferat să mă distrez alături de ei, că doar nu degeaba m-am înarmat până-n dinți. De remarcat că în rândurile trupeților și-a făcut loc o nouă clasă, medicul, al cărui stoc de „bandaje" este semnificativ mai mare decât al soldatului obișnuit, crescând șansele cpt. Mitchel de a termina misiunile teafăr și cu toți camarazii în viață.

La fel de utilă precum camarazii din subordine este drona, care a suferit un upgrade major la capitolul manevrabilitate, deoarece poate fi direcționată mult mai simplu în toate direcțiile, folosindu-ne de perspectiva


Grenadă la ora 12!

ei vizuală. Partea mai puțin neplăcută este că trebuie retrasă imediat dacă a fost descoperită de adversar, acesta neezitând să tragă după ea încercând să o doboare. Oricum ar fi, important este că marchează imediat țintele descoperite, ușurând mult munca echipei. De-a lungul campaniei, Mitchell are ocazia să controleze și un număr important de vehicule, cum ar fi elicoptere de atac Apache AH-64 (foarte eficiente împotriva tancurilor și a vehiculelor blindate), tancuri M1A2 Abrams, elicoptere ușoare OH-6 Little Bird, precum și



Stai să vezi că am uitat plasa cu C4 acasă...

grupuri de soldați mexicani. Noutatea notabilă o reprezintă M.U.L.E.-ul, un mic transportor controlabil de la distanță, care transportă muniție, arme și atât de necesarele porții suplimentare de sănătate. Datorită acestui veritabil arsenal mobil, cpt. Mitchell își poate


O explozie de culori!

schimba oricând configurația armamentului din dotare, în funcție de situație. De exemplu, dacă pe acoperișurile din zonă pândesc grupuri de lunetiști, tot ce are de făcut este să se înarmeze cu o pușcă cu lunetă (ale cărei gloanțe trec chiar și prin ziduri), pe care o va putea înapoia după ce i-a scos din circuit pe adversarii în cauză, revenind la configurația inițială. În esență, gameplay-ul a rămas aproximativ același, inclusiv schema de control (puțin mai bogată în opțiuni), ceea ce înseamnă că veteranii seriei nu vor întâmpina probleme de acomodare.

Foc cu foc prin foc

Per ansamblu, GRAW 2 este mai bun decât jocul original, mai distractiv și mai puțin frustrant. Cu toate acestea, campania solo este relativ scurtă și nu atât de dificilă pe cât mă așteptam să fie. AI-ul inamic nu pune cine știe ce probleme în primă fază, chiar dacă a fost instruit să folosească manevre evazive, să se ascundă și să încerce atacuri prin învăluire, dar pe măsură ce avansăm în campanie, constatăm că tinde să devină din ce în ce mai combativ,


Rrroooaaarrr!!!

mai numeros și mai eficient, aruncând în luptă tot ceea ce are mai distructiv la îndemână.

Prin comparație, GRAW mi s-a părut a fi de două ori mai lung și mult mai dificil, în principal datorită faptului că GRAW 2 oferă mult mai multe opțiuni la nivel tactic, iar AI-ul camarazilor a fost îmbunătățit substanțial. Practic, folosesc mult mai bine obstacolele pentru a se feri de focul inamic, iar dacă li se ordonă să se aventureze într-o zonă ce le oferă puține opțiuni de a se adăposti de focul inamic, se vor împrăștia imediat în căutarea unui adăpost mai bun. Unde mai pui că se descurcă de minune chiar și fără suportul armat al jucătorului, cu condiția să primească ordine eficiente, iar mulțimea de gadget-uri pe care le are jucătorul la dispoziție îi transformă adesea pe adversari într-o pradă deosebit de ușoară. Pentru a simți cu adevărat intensitate maximă și dificultate ca la carte, GRAW 2 trebuie jucat neapărat pe modul de dificultate hard. Atunci să vezi cafturi hardcore!

În schimb, multiplayer-ul include de două ori mai multe moduri de joc și hărți, foarte detaliate și variate, inclusiv una exclusivă pentru cei care au ales să-l joace pe Xbox 360. Din păcate pentru unii, din fericire pentru alții, unele hărți îi favorizează pe camperi, suprafețele întinse și relativ sărace în obstacole avantajându-i pe cei care au norocul să intre primii pe hartă și aleg ca armă principală pușca cu lunetă. În altă ordine de idei, multiplayer-ul este distractiv, iar modurile de joc co-op, deathmach sau helicopter hunt ar trebui să-i țină ocupați pe fanii genului mult timp de acum înainte.

De clătit ochii

Trebuie să recunosc că GRAW 2 arată fantastic de bine, iar mediul de joc este suficient de variat pentru a oferi abordări tactice diferite în funcție de relief. Bănuiesc că arată bine și pe un televizor, însă jocul strălucește cu adevărat în High Definition, Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 simțindu-se ca acasă la rezoluția maximă de 1080p. Iluminarea și toate efectele vizuale ce țin de ea sunt de-a dreptul superbe, modelele sunt extrem de detaliate și realist animate, iar exploziile te lasă pur și simplu cu gura căscată. Și toate astea fără scăderi notabile de framerate sau ecrane de încărcare care să întrerupă jocul mai mult de câteva secunde. De asemenea, nivelurile sunt foarte mari ca întindere, iar distanțele ce pot fi cuprinse cu ochii de-a dreptul impresionante.

Pe partea audio, GRAW 2 este la fel de impresionant. Vocile se potrivesc de minune în context, coloana sonoră cu tematica sa militară se adaptează perfect firului epic, iar efectele de sunet, cum ar fi grozăvia stârnită de ghiuleaua care tocmai a rupt asfaltul de sub mine, sunt fără cusur.

Fanii genului n-au niciun motiv să-l ocolească.

■ KiMO

- **Gen** Action/Adventure
- **Producător** Ubisoft Paris / Red Storm Entertainment
- **Distribuitor** Ubisoft
- **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel.021.569.06.00
- **Calitate** ★★★★★

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro

Câştigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft



Numeşte unul dintre jucătorii echipei Bucharest din UEFA Champions League 2006-2007

a. Bumbescu
b. Rădoi
c. Andone



Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului UEFA Champions League 2006-2007 din acest număr al revistei .

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iunie 2007.

Câştigătorii lunii martie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Brothers in Arms: Road to Hill 30 a fost câştigat de către Samfira Doina din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câştigate de către următorii participanţi: Floca Adrian din Haţeg, , Belodedici Dan Mircea din Lugoj, Bach Răzvan din Jimbolia, Jurcă Eduard din Deva, Lopătită Ovidu Constantin din Oraviţa, Moldovan Eugen din Sibiu, Carcas George din Tulcea, Matei Florin Eugen din Ploieşti, Hristea Tiberiu Ilie din Iaşi, Apostol Radu din Ploieşti, Bârzu Florin din Darabani, Farcas Andrei Nicolae din Reghin, Derzsi Vlăduţ Florin din Brad, Dima Marian din Focşani, Letea Tudor din Oradea, Luciu Iustin din Bucureşti, Calapancea Ioan Ştefan din Râmnicu Vâlcea, Dobre Aurelian Georgian din Bădeni, Topan Sanda din Baia Mare, Duckadam Diana Maria din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul FIFA '07 a fost câştigat de către Cioată Sebastian din Suceava.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Tone Mihai din Dobroieşti a câştigat un Thrustmaster Force Feedback Joystick.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Children of Men: Buză Eduard din Iaşi, Ioniţă Daniel Marcel din Sinaia, Bădoiu Vlad din Bucureşti, Dunărentu Radu Florin din Ghirdoveni şi Vaida Maria Daniela din Braşov.



REGULAMENT DE CONCURS

Câştigătorii trebuie să îşi revendice premiul în maxim 3 luni de la data publicării listei. Prin revendicarea premiului se înţelege expedierea unei copii după actul de identitate pe e-mail diana_calin@vogelburda.ro, fax: 0268-418728 sau poştă (Vogel Burda Communications OP2 CP 4, 500530 Brasov). Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158 int.133). După expirarea termenului de revendicare, Vogel Burda Communications îşi rezervă dreptul de a redistribui premiul către alte concursuri.

BenQ MP721

Pentru succes în afaceri

Cum v-ați simți dacă, în timpul unei prezentări în care folosiți un proiector digital, ar apărea diverse accidente? BenQ are soluția ce asigură buna desfășurare a evenimentelor de acest gen. MP721, un model foarte apropiat de MP720 în privința specificațiilor, este îndreptat mai mult spre mediul de afaceri, oferind o serie de facilități în acest sens: blocarea în timpul prezentărilor a butoanelor de pe proiector pentru a evita apăsarea lor accidentală, funcție OSD de timer pentru a ține evidența duratei prezentării, lampă cu o luminozitate de 2500 ANSI lumeni. În ceea ce privește utilizarea în mediul casnic, BenQ poate fi folosit cu succes și în acest context (vizionarea materialelor video), conectica de care dispune fiind destul de generoasă. Avem la dispoziție atât intrări de PC (D-Sub și DVI), cât și conectori video compozit, S-Video. Pentru fiecare tip de conector, în funcție de tipul de semnal, proiectorul MP721 oferă câteva moduri preconfigurate. Astfel, dacă vom conecta aparatul la PC, vom putea alege între cinci moduri (Brightest, Presentation, sRGB/Photo, Gaming și Video). Dacă alegem spre exemplu conectarea direct a unei camere video prin mufa S-Video sau video compozit, numărul de meniuri presetate scade la patru: Movie, Cinema, Gaming, Photo. Consumul de aproximativ 250W este, din păcate, unul dintre aspectele neplăcute la acest gen de dispozitive. BenQ MP721 este un proiector digital construit pe tehnologie DLP care se achită cu succes de datorie atât la folosirea în mediul de afaceri, cât și în cel casnic, unde, din nefericire, duce lipsa suportului pentru HD.





OFERTANT: Partenerii BenQ
TELEFON: N/A
PREȚ: 3999 Lei



Microsoft Wireless Laser Mouse 8000

Noi concepte, noi soluţii

E posibil ca, atunci când eşti luat de val, să te apuci să realizezi lucruri deosebite. Probabil că asta s-a întâmplat şi cu cei de la Microsoft. I-a luat uşor valul, au lansat un nou sistem de operare şi se pare că au decis că ar fi cazul să pună lângă acesta şi câteva device-uri mai deosebite. Când vine vorba de lansarea unui device hardware pe piaţă, cei de la Microsoft întotdeauna primesc o grămadă de laude pentru el. Printre cele care vor avea succes va fi şi acest mouse gândit şi retehnologizat după cele mai stricte cerinţe ale pieţei. Microsoft Laser Mouse 8000 este un model wireless, conectabil prin Bluetooth, alimentat de un acumulator de mare capacitate şi împachetat cu „veşminte" dintre cele mai sofisticate şi mai elegante. Presupun că v-aţi dat seama că baza funcţionează şi pe post de docking station, alimentând cu sârguinţă acumulatorul din dotare. În orice caz, veţi fi din timp avertizaţi prin intermediul unui indicator despre starea de încărcare a acumulatorului. Detectarea mişcărilor intră mai nou în sarcina unui laser de mare definiţie dezvoltat tot de Microsoft. În acest fel, chiar şi în situaţiile de criză, jucătorii se pot baza pe cele mai precise mişcări. Cum nevoia de a reacţiona rapid şi ferm este din ce în ce mai mare, cu ajutorul aplicaţiei ce-l însoţeşte, toate cele cinci butoane ale sale pot fi customizate să acţioneze elemente complexe doar printr-un simplu clic. Cu alte cuvinte, cu acest tip de mouse se poate lucra excelent în orice condiţii şi în orice mediu, fie el office sau multimedia.



OFERTANT: Partenerii Asesoft Distribution
TELEFON: N/A
PREŢ: 238 Lei

Cyber Snipa Spotter Webcam

007 junior

Un astfel de produs nu ar trebui să lipsească din kit-ul micului spion. Vă daţi seama ce ne-am face fără aşa ceva dacă ar trebui supravegheată de la distanţă o persoană sau orice alt obiectiv de interes? Ideea e cât se poate de simplă şi nu implică mare inginerie. Se ia un webcam obişnuit cu o rezoluţie nativă de 640 x 480 de pixeli şi se ataşează un mini-obiectiv cu care se poate realiza un zoom de 7-18x. Vă daţi seama, distracţia e maximă. Fiind un device conectabil prin USB, imaginile obţinute pot fi înregistrate şi trimise foarte rapid prin e-mail sau messenger. Pentru o stabilitate mai mare, mini-camera este livrată împreună cu un mini-trepied cu care puteţi menţine obiectivul în orice poziţie. Inteligent, nu?



OFERTANT: Top Quality Computers
TELEFON: 021-233.11.63
PREŢ: N/A



Zio eUreka LX351

Showcenter reloaded

Recunosc, nu sunt adeptul playerelor DVD stand alone deoarece majoritatea abia dacă au auzit de „anonimul" DivX, ca să nu mai zic că o parte dintre ele stau şi foarte prost la capitolul conectică. Cele mai tragi-comice sunt cele la care unitatea optică cedează subit şi astfel devin enervat de pretenţioase când vine vorba de citit discuri cu un „kilometraj" mai mare. Aşadar, mă pot orienta liniştit către alte soluţii. Printre ele se numără cea de la Zio, un player stand alone ce foloseşte pentru stocare un hard disk. Capacitatea disk-ului rămâne la alegerea fiecăruia deoarece acesta se achiziţionează separat. Pe scurt, acest player de dimensiuni extrem de reduse poate reda orice fişier multimedia, indiferent de naţionalitate. Aşadar, fie că e vorba de imagini de DVD salvate pe HDD, fişiere DivX sau Xvid , MP3-uri sau poze, absolut toate pot fi afişate pe ecranul televizorului. Conectica este foarte, foarte bogată: ieşiri audio şi video de toate felurile şi culorile şi pentru toate televizoarele şi sistemele audio atât analogice, cât şi digitale. Conectarea la PC se face printr-un port USB şi, bineînţeles, odată conectat, se poate folosi şi pentru stocarea de fişiere de orice altă natură. Ca orice sistem multimedia care se respectă, Zio eUreka LX351 nu face notă discordantă atunci când vine vorba de telecomandă. Ea este foarte intuitivă şi foarte uşor de folosit. În orice caz, vă puteţi descurca chiar şi fără ajutorul ei. Pe panoul frontal al playerului există câteva butoane cu ajutorul cărora se pot activa cele mai importante funcţii ale acestuia. Vizionare plăcută.



OFERTANT: [illegible]
TELEFON: [illegible]
PREŢ: [illegible]

Steelseries SteelSound 4H

Sunet clar şi melodios

Seria SteelSound este completată de un nou membru. Până nu demult am vorbit despre modelul 5H v2 ca fiind cel mai reprezentativ pentru această colecţie, special conceput pentru cei care au nevoie să simtă puterea şi profunzimea unui sunet spaţial, cu un surround mai deosebit. Modelul 4H vine cu alte avantaje, cum ar fi o greutate a căştilor ceva mai mică şi o dimensiune a acestora ceva mai mare. Acesta este un lucru bun deoarece întreaga ureche este practic „înghiţită" în interior şi nu se creează senzaţia de disconfort. Ceea ce mă mai atrage la aceste căşti este designul. Este unul destul de compact, fără prea multe brizbrizuri, ceea ce le face uşor de



mânuit. De exemplu microfonul, atunci când nu îl folosim, pur şi simplu se retractează în interior şi astfel „dispare" din peisaj. Lungimea cablului cred că este suficientă. În orice caz, dacă aveţi nevoie de mai mult de 1,8 metri de fir, se găsesc diverse tipuri de prelungitoare audio. Calitatea sunetului este deosebită, putându-se reda sunete cuprinse între 16 şi 28 de mii de herţi.

OFERTANT: Top Quality Computers
TELEFON: 021-233.11.63
PREŢ: 49 EURO (fără TVA)



Trendnet ClearSky Bluetooth VoIP Conference Phone Kit

Noi soluţii de comunicare

După aşa o denumire, e puţin cam ciudat să revin cu explicaţii. Totuşi, am să exemplific ceea ce nu este trecut în titlu. Aşadar, acest kit poate fi uimitor de folositor pentru conversaţiile în care sunt implicate mai multe persoane. Bazându-se pe tehnologia Bluetooth V2.0, distanţa între baza propriu-zisă şi terminal poate creşte până la 100 de metri.



Pe de altă parte însă, în combinaţie cu aplicaţii de genul Skype, Yahoo Messenger etc., conversaţiile pot să se desfăşoare cu interlocutori de peste mări şi ţări fără probleme şi cu nişte costuri foarte reduse. Device-ul în sine nu este doar un speaker cu un display încorporat, ci mai dispune şi de câteva funcţii extrem de utile. De exemplu, acoustic echo cancellation, ce permite filtrarea sunetelor pentru a reduce sau chiar elimina eventualele zgomote de fond.

Display-ul inclus este de tip LCD, cu o rezoluţie de 128 x 80 de pixeli, şi prin intermediul său se pot afla sau modifica anumite opţiuni ale telefonului sau chiar se poate accesa address book-ul unui utilizator de Skype.

OFERTANT: Depozitul de Calculatoare
TELEFON: 021-313.78.42
PREŢ: N/A

Foxconn GeForce 8800 GTS OC 320MB FV-N88SMBD2-ONOC

Revoluţia continuă

Chiar dacă plăcile 8800GTS cu 640 MB memorie de la NVIDIA au fost urmate la un interval relativ mic de timp de suratele lor mai mici cu doar jumătate din cantitatea de memorie şi în acelaşi timp cu un preţ mult mai atractiv, acest lucru nu a determinat încetarea producţiei configuraţiei cu 640MB. Foxconn, un nume relativ nou pentru piaţa românească de acceleratoare video, îşi croieşte drumul printre brand-urile cu vechime mai mare prin produse competitive. Foxconn GeForce 8800 GTS OC 320MB ne prezintă, pe lângă faptul că este o variantă overclock-ată din fabrică, un bundle extrem de atractiv. Dacă ar fi să comparăm acest produs cu versiunea 8800GTX, am constata că frecvenţele core-ului şi ale memoriilor sunt duse până la valoarea versiunii GTX. Însă frecvenţa la care funcţionează procesoarele de stream-uri (numărul lor este de 96, cel specific pentru un 8800GTS) este de 1200 MHz şi nu 1350 MHz ca la 8800GTX. Din aceste cauze scorurile raportate în teste s-au apropiat ceva mai mult de cele ale modelelor 8800GTX faţă de plăcile 8800GTS standard. Ele sunt următoarele: 65.7 fps în Quake4, 55.1 fps în X3 Reunion şi 63 fps în F.E.A.R. (1600x1200 AA4X AF16X). Pentru că este un produs destinat gamerilor, placa include ca bundle un gamepad care va spori plăcerea de a juca anumite jocuri.

Foxconn GeForce 8800 GTS OC 320MB reprezintă o opţiune interesantă pentru gamerul care doreşte şi ultimul strop de performanţă. Spre exemplu sporul de 25% obţinut în F.E.A.R. faţă de EVGA-ul 8800GTS 320MB tactat la aceleaşi frecvenţe ca şi placa de faţă vine să întărească această afirmaţie.

OFERTANT: Partenerii Foxconn
TELEFON: N/A
PREŢ: 2019



Lei

FullWell I-Spy USB Adapter

Extindeți aria... de acoperire

Indiferent cât de mult este lăudată tehnologia ce permite transferul de date între două puncte folosind doar unde radio, tot există câteva inconveniente. Distanța este unul dintre cele mai problematice subiecte. Pentru a se obține un transfer rapid și stabil la o distanță mai mare de doar câțiva metri, suntem obligați să apelăm la soluții mai puțin obișnuite. Una dintre acestea este și placa de rețea externă, ce se conectează la un port USB și la care se poate conecta orice tip de antenă, fie ea internă sau externă, cu diferite valori în ceea ce privește câștigul de semnal. Avantajul unei astfel de soluții este în primul rând portabilitatea. Ea poate fi instalată la orice PC sau notebook și datorită conexiunii USB se reduc foarte mult și pierderile de semnal ce pot apărea între antenă și modulul wireless în sine.



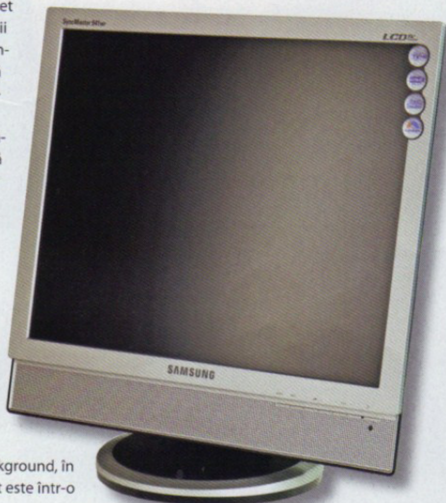
OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREȚ: 49 USD (fără TVA)

Samsung SyncMaster 941MP

Monitor multifuncțional

Acest monitor este un instrument perfect pentru cei care doresc să fie în permanență informați. SyncMaster 941 este și monitor și televizor. El poate juca aceste roluri fie separat, fie în același timp. Ca monitor, dispune de o rezoluție nativă de 1280 cu 1024 de pixeli și un timp de răspuns de 8 milisecunde. Ca televizor, poate recepționa maximum 100 de canale, dispune de sunet stereo și pentru alte situații se pune la dispoziție și o intrare audio-video auxiliară de tip compozit. Rata contrastului este de 700:1, în timp ce luminozitatea poate atinge valoarea maximă de 300 cd/m². Specific noilor monitoare Samsung, și acest model dispune de opțiunea MagicBright care creează imagini mai plăcute prin diferite efecte de culoare. Datorită funcției picture in picture (PIP), se pot urmări două surse de semnal video în același timp, scenariul cel mai des întâlnit fiind format din imaginea de PC în background, în timp ce canalul TV preferat este într-o fereastră mai mică într-unul din colțurile ecranului. Atât funcțiile monitorului, cât și cele ale televizorului pot fi controlate și prin intermediul unei telecomenzi de dimensiuni medii.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREȚ: 1170 Lei



Cyber Snipa Dog Tags

Vă place armata?

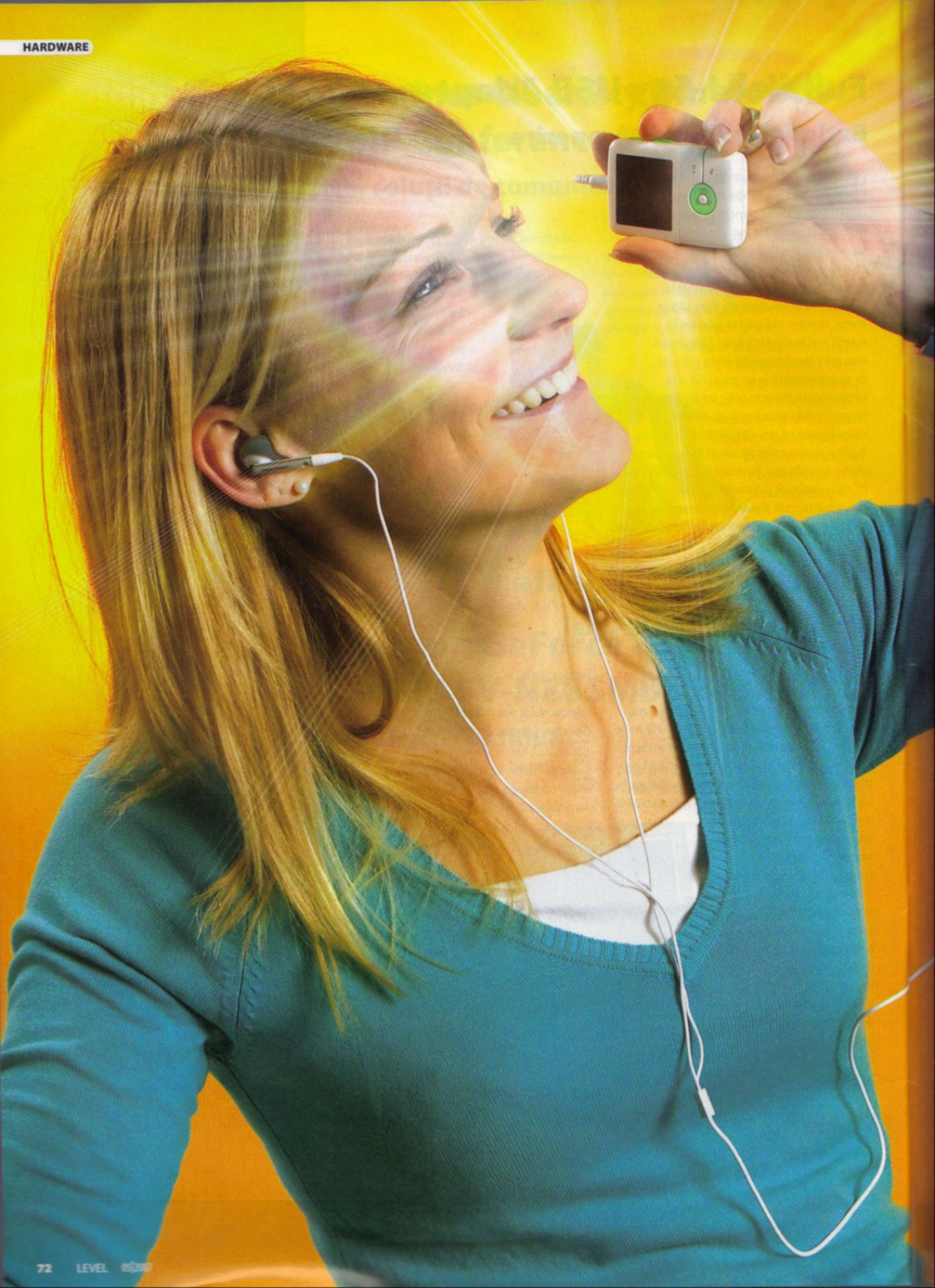
Conceptul memoriilor flash este atât de simplu încât acestea pot fi incluse aproape în orice. De exemplu, cei de la Cyber Snipa au venit cu o idee absolut genială de a include o astfel de memorie de 512 MB sub forma unor „tăblițe" de identificare specifice soldaților americani. Dacă sunteți genul de persoană aventuroasă, acest set de bling-bling-uri poate fi chiar util. Dacă o piesă poate dispune de acel memory stick cu cei 512 MB de informație vitală, cealaltă piesă la fel de bine ranforsată și cu inserții de cauciuc vă poate fi extrem de utilă în anumite activități zilnice. Spun acest lucru deoarece se aseamănă cu un mic briceag. Din interiorul lui pot fi extrase o mică șurubelniță, un instrument pentru deschiderea conservelor sau chiar și un mic patent pentru lucrări de mare finețe. Atunci când e nevoie de extra lumină, la apăsarea unui butonaș lateral se aprinde o mică lanternă.



Întregul kit poate fi atârnat la gât sau prins la chei cu ajutorul unui lanț foarte rezistent.

OFERTANT: Top Quality Computers
TELEFON: 021-233.11.63
PREȚ: 35 EURO (fără TVA)





Dansând printre notele muzicale

Chiar dacă nu îți vine să crezi, unul dintre cei mai puternici și mai înrăiți dușmani ai plictiselii este chiar un minuscul MP3 player. Cu ajutorul său, chiar și pentru câteva momente, mintea ta poate călători în locuri plăcute și frumoase. Atunci când vrei să faci abstracție de tămbălăul din jurul tău, te retragi resemnat într-un colțișor al tău, îți „montezi" căștile în urechi și poți încet-încet să intri într-o nouă stare de spirit. Mai nou, astfel de „jucărele" sunt de-a dreptul inteligente. Acestea „suferă" de aceeași boală pe care o au acum telefoanele mobile sau, mai bine zis, aparatele foto cu funcție de telefon GSM. Înghesuie exagerat de multe funcții într-un spațiu extrem de mic și care sunt gândite în special pentru confortul nostru. De exemplu, orice player mai nou de pe piață poate fi privit puțin cam ciudat dacă nu dispune măcar de un radio FM sau de modul de înregistrare audio. Dacă ar fi să mergem pe aceeași idee, în curând banalele MP3 playere vor trebui să ruleze jocuri, filme sau chiar material HD. Eh, HD, pe un ecran așa micuț ? Ar fi puțin poate prea exagerat, însă dorința unor producători de a se afirma sau de a mai câștiga câteva procente de piață îi poate împinge chiar și până acolo... cine știe.

Ideea e cât se poate de simplă. În momentul de față, există alternative la iPod, produs ce este de multe ori luat ca etalon, și asta nu poate decât să ne bucure, mai ales că s-a umblat foarte mult la performanțele audio. Din păcate, mulți producători nu sunt foarte inspirați când vine vorba de căștile din dotare. Se chinuie să monteze ditamai memoria flash de 2 „gigi", ecrane LCD cu 16 mii de culori și adaugă niște căști de te doare capul când vezi ce ești nevoit să bagi în urechi. Totuși, e bine că sunt alternative și mulți le consideră consumabile, așa că le putem schimba oricând cu ceva mult mai bun. Testul nostru s-a orientat spre playerele care au în dotare memorie flash și punctul pe „i" s-a pus la audiția unor piese codate MP3 la diferite bitrate-uri și la care s-au urmărit anumite zone din melodii. Ponderea notei de performanță din nota finală a fost de 50%, restul împărțindu-se între nota de la dotare de 25%, nota de ergonomie cu 20 %, iar 5% au fost atribuite documentației. Un lucru lăudabil de altfel este efortul unor firme de la noi de a oferi manuale în limba română pentru anumite produse. Sunt utile pentru a descoperi unele opțiuni tipic chinezești din anumite playere. Eh, detalii :). Consider că un astfel de device ar trebui să fie la fel de răspândit ca și telefoanele mobile, pentru că îți poate schimba în bine ziua sau chiar viața.

■ BogdanS

#1 Sandisk **Sansa e250**

Se pare că bătălia pe acest front nu este câștigată în totalitate de iPod. Prin noua lor serie Sansa, cei de la Sandisk au reușit să atragă atenția asupra lor și, ca să fie și mai agresivi, pornesc bătălia cu arme ușor asemănătoare cu ale competiției. Acea rotiță din centru ce ajută la navigarea printre meniuri și melodii este mult mai evidentă și permite o aderență mai bună, iar la început, până vă acomodați cu ele, cele patru butoane ce flanchează rotița sunt puțin mai dificil de folosit. Per ansamblu, este un player excelent, oferă un sunet bestial și pune la bătaie o sumedenie de facilități și opțiuni.

Specificații:
Capacitate: 4096 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: DA

Nota LEVEL: 88,26, Ofertant: Depozitul de Calculatoare, Preț: 485 Lei



#2 Iriver **X20**



Specificații:
Capacitate: 2048 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: DA

Nota LEVEL: 84.12, Ofertant: Skin, Preț: 349 Lei

#3 Canyon CN-MPV1G



Specificații:
Capacitate: 2048 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 83.09, Ofertant: Asbis România, Preț: N/A

#4 Iriver S10



Specificații:
Capacitate: 1024 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 81,5, Ofertant: Skin, Preț: 239 Lei

#5 Idream MiniPocki Vision



Specificații:
Capacitate: 1024 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: DA
Nota LEVEL: 77.32, Ofertant: Torent Computers, Preț: 233 Lei

#6 Transcend T.sonic 610



Specificații:
Capacitate: 2048 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 76.18, Ofertant: Maguay Impex, Preț: N/A

#7 Well MP4 Player 8-in-1



Specificații:
Capacitate: 1024 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 76.16, Ofertant: Vitacom Electronics, Preț: 211 Lei

#8 Well MP3 Player 6-in-1



Specificații:
Capacitate: 2048 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 76.03, Ofertant: Vitacom Electonics, Preț: 180 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6	7
Producător	SanDisk	Iriver	Canyon	Iriver	Idream	Transcend	Well
Model	Sansa e250	X20	CN-MPV1g	S10	mini Pocki Vision	T.sonic 610	MP4 player 8in1
Ofertant	Depozitul de Calculatoare	Skin	Asbis Romania	Skin	Torent Computers	Maguay Impex	Vitacom Electronics
Telefon	021-3137842	021-3168200	021-3371099	021-3168200	0241-831820	021-2103833	0264-438401
Preț lei (cu TVA)	485	349	N/A	239	233	N/A	211
DOTARE							
Capacitate (MB)	4096	2048	2048	1024	1024	2048	1024
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
CD cu Drivere	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Încărcător la Priză	NU	NU	DA	NU	DA	NU	NU
Tip de Alimentare	Acumulator	Acumulator	Acumulator	Acumulator	Acumulator	Acumulator	Acumulator
Tuner FM	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	DA	DA	NU	NU	DA	NU	NU
Buton HOLD	DA	DA	DA	NU	NU	DA	DA
Egalizator Semnal	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	NU	DA	NU	DA	NU	NU	NU
Husă	DA	NU	NU	NU	NU	DA	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Puncte Suplimentare	5	5	5	5	4	5	5
ERGONOMIE							
Ecran	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD
Backlight	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Notă Căști	9	8	10	9	7	7	8
Notă Butoane	9	8	7	8	7	7	7
Notă Design	10	9	9	10	10	8	10
Notă Documentație	4	4	4	4	4	4	5
EVALUARE							
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	7	8	7	7	7	6	6
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	8	7	8	8	8	7	7
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	8	8	8	9	8	7	7
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	8	8	7	9	8	8	7
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	7	7	7	8	8	7	6
Notă audiție căști dotare song6 - Sunet THX	9	7	8	8	7	7	8
Notă audiție căști dotare song7 - BASS Test	8	9	8	8	7	6	5
Notă audiție căști performanțe song1 - 64 kbps	8	8	7	8	7	7	7
Notă audiție căști performanțe song2 - 128 kbps	9	9	8	9	9	8	8
Notă audiție căști performanțe song3 - 192 kbps	10	9	8	9	10	8	9
Notă audiție căști performanțe song3 - 320 kbps	10	10	9	10	9	8	10
Notă audiție căști performanțe song3 - VBR kbps	10	8	8	8	9	7	10
Notă audiție căști performanțe song3 - Sunet THX	10	8	9	9	9	8	9
Notă audiție căști performanțe song3 - BASS Test	9	9	8	9	9	8	8
NOTE OBTINUTE							
Nota Dotare	89	91.5	89	62.5	62.5	87.5	61
Nota Ergonomie	93	83	88	90	79	73	83
Nota Documentație	80	80	80	80	80	80	100
Nota Performanță	86.43	82.14	78.57	85	82.14	72.86	76.43
Nota LEVEL	**88.26**	**84.12**	**83.09**	**81.5**	**77.32**	**76.18**	**76.16**

#9 Idream **Pocki Pico**



Specificații:
Capacitate: 2048 MB
Tip alimentare: Acumulator
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 74.71, Ofertant: Torent Computers, Preț: 218 Lei

#10 TrekStar **I.Beat xtension FM**



Specificații:
Capacitate: 2048 MB
Tip alimentare: Baterie
Suport Memory Card: DA
Nota LEVEL: 69.43, Ofertant: Skin, Preț: 159 Lei

#11 Teac **MP-150**



Specificații:
Capacitate: 1024 MB
Tip alimentare: Baterie
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 69.36, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 180 Lei

#12 Transcend **T.sonic 520**



Specificații:
Capacitate: 1024 MB
Tip alimentare: Baterie
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 68.34, Ofertant: Maguay Impex, Preț: N/A

#13 Teac **MP-222**



Specificații:
Capacitate: 1024 MB
Tip alimentare: Baterie
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 66.86, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 149 Lei

#14 Canyon **CN-MP4D**



Specificații:
Capacitate: 1024 MB
Tip alimentare: Baterie
Suport Memory Card: NU
Nota LEVEL: 66.27, Ofertant: Asbis Romania, Preț: N/A

LOC	8	9	10	11	12	13	14
Producător	Well	Idream	TrekStor	Teac	Transcend	Teac	Canyon
Model	MP3 player 6in1	Pocki Pico	I.Beat xtension FM	MP-150	T.sonic 520	MP-222	CN-MP4D
Ofertant	Vitacom Electronics	Torent Computers	Skin	Ultra PRO Computers	Maguay Impex	Ultra PRO Computers	Asbis Romania
Telefon	0264-438401	0241-831820	021-3168200	031-4022292	021-2103833	031-4022292	021-3371099
Preț lei (cu TVA)	180	218	159	180	N/A	149	N/A
DOTARE							
Capacitate (MB)	2048	2048	2048	1024	1024	1024	1024
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	NU	DA	NU	NU	DA	DA
Cablu interfață	DA	DA	NU	DA	DA	DA	DA
CD cu Drivere	DA	DA	NU	DA	DA	DA	DA
Încărcător la Priză	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Tip de Alimentare	Acumulator	Acumulator	Baterie	Baterie	Baterie	Baterie	Baterie
Tuner FM	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	DA	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	DA	NU	DA	DA	DA	DA	DA
Egalizator Semnal	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	NU	NU	NU	NU	NU	NU	DA
Husă	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Puncte Suplimentare	4	3	2	4	3	3	3
ERGONOMIE							
Ecran	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD
Backlight	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Notă Căști	8	8	7	8	7	8	7
Notă Butoane	7	6	5	5	7	3	3
Notă Design	9	8	7	8	8	6	5
Notă Documentație	5	4	3	4	4	4	4
EVALUARE							
Notă audiție căști dotare song1 - 64 kbps	5	6	5	6	6	6	6
Notă audiție căști dotare song2 - 128 kbps	6	7	6	6	6	6	6
Notă audiție căști dotare song3 - 192 kbps	6	7	6	6	6	6	7
Notă audiție căști dotare song4 - 320 kbps	7	7	7	7	6	7	7
Notă audiție căști dotare song5 - VBR kbps	5	7	6	7	6	6	7
Notă audiție căști dotare song6 - Sunet THX	7	7	7	7	6	7	7
Notă audiție căști dotare song7 - BASS Test	4	6	6	6	6	7	6
Notă audiție căști performanțe song1 - 64 kbps	6	7	7	6	7	6	7
Notă audiție căști performanțe song2 - 128 kbps	7	8	7	8	8	8	8
Notă audiție căști performanțe song3 - 192 kbps	8	8	8	9	8	9	8
Notă audiție căști performanțe song3 - 320 kbps	9	7	8	9	8	8	8
Notă audiție căști performanțe song3 - VBR kbps	9	8	8	8	8	8	8
Notă audiție căști performanțe song3 - Sunet THX	8	8	7	8	7	8	8
Notă audiție căști performanțe song3 - BASS Test	8	7	7	7	8	8	8
NOTE OBTINUTE							
Nota Dotare	85.5	82.5	82.5	59.5	59	62	66
Nota Ergonomie	80	74	64	71	73	59	52
Nota Documentație	100	80	60	80	80	80	80
Nota Performanță	67.86	71.43	67.86	71.43	68.57	71.43	72.14
Nota LEVEL	**76.03**	**74.71**	**69.43**	**69.36**	**68.34**	**66.86**	**66.27**

Nokia 5700

Rolul unui telefon mobil este foarte important. Practic, prin intermediul lui, putem fi mai tot timpul în legătură cu oricine, la orice oră. În momentul de față, device-ul pe care în urmă cu ceva timp îl foloseam doar ca să stăm de vorbă cu cineva a devenit atât de banal încât producătorii scotocesc acum după tot felul de noi „feature-uri" cu care să-și îmbogățească modelele viitoare. Nokia, una dintre cele mai inovatoare companii, lansează pe piață un nou terminal mobil care dispune de un procesor ARM 11 ce rulează la 369 MHz și care poate face ca viața unui adolescent să se schimbe dramatic. În primul rând, cei vizați sunt melomanii care circulă mai toată ziua cu căștile pe urechi și fredonează melodiile preferate. Datorită sistemului de operare Symbian versiunea 9.2, redarea melodiilor stocate în diferite formate digitale nu constituie o problemă. Ajutat puțin și de designul telefonului, prin prezența acelor taste specifice playerelor MP3, utilizatorul poate să se bucure oricând și oriunde de muzica sau de posturile de radio preferate. Pentru că memoria internă este alocată puțin mai altfel, 128 MB memorie ROM, 64 MB memorie SDRAM, doar 35 MB rămânând practic liberi pentru utilizator, cei de la Nokia au pus la dispoziție și un slot de extensie a memoriei cu carduri microSD. Nu se putea încheia activitatea multimedia fără a vă aduce la cunoștință că Nokia 5700 dispune și de o cameră foto de 2 megapixeli, pe care o puteți folosi fără probleme și în cadrul unei convorbiri 3G.



Specificații Nokia 5700

Rețele:	UMTS / GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Bluetooth, Infraroșu, USB 2.0
Dimensiuni:	108 x 50 x 17 mm
Greutate:	115 grame
Ecran:	TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2.0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	DA
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Po 900 mAh
Stand-by:	până la 290 de ore
Talk time:	maximum 4 ore

Sony Ericsson W580

Nici cei de la Sony Ericsson nu se lasă mai prejos. Din momentul ce au găsit rețeta succesului prin implementarea funcției de walkman într-un telefon mobil, acum nu mai au mare lucru de făcut decât să se pună pe desenat și să lanseze modele din ce în ce mai elegante sau mai atractive. Așadar, seria walkman este completată de acest nou model W580 de tip slide. Până acum le-au încercat aproape pe toate, slim, cu ecran mare, ușor, cu sau fără brizbrizuri, iar acest model lipsea din colecție. La fel ca și în cazul celorlalți frățiori, W580 vine însoțit de un card de memorie de 512 MB, de o pereche de căști și de toate cele necesare bunei sale funcționări. Tot la capitolul asemănări amintim și de camera foto de 2 megapixeli, însă puterea obișnuinței e mare și am simțit lipsa funcției de autofocus, prezentă la unele modele precedente.



Dimensiuni: 99 x 47 x 14 mm
Greutate: 94 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto: 2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 370 de ore
Talk time: maximum 9 ore

Samsung C250

Pe lângă nebuniile de ecrane LCD high definition și alte zeci de produse pe care Samsung le are în portofoliu, segmentul de telefoane mobile primește și el un nou membru. C250 este un telefon foarte practic, construit cu bun gust, fără o sumedenie de funcții și facilități, destinat celor care doresc un telefon de ultimă generație, accesibil ca preț și pe care îl folosesc în special pentru convorbiri telefonice și mesaje scrise. Samsung C250 poate reda sunete polifonice pe 16 canale, iar în caz de nevoie se poate apela și la receptorul inclus de radio FM și, pentru discuții în grup, la kit-ul handsfree încorporat.



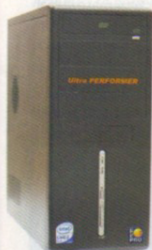
Dimensiuni: 86 x 42 x 19 mm
Greutate: 78 g
Display: CSTN – 65.000 culori, 128 x 128 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by: N/A
Talk time: N/A

BogdanS

Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază:	ASUS chipset I945P Socket 775
Procesor:	Intel® Core™2 Duo E6300
Memorie:	1 GB DDR 2
HDD:	250 GB
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX 400W
	card reader



Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

Intel®, Intel Logo®, Core™ 2 Duo și Core™ 2 Duo Inside Logo® sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.

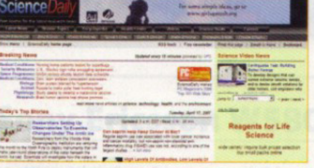
www.urbandictionary.com

Dacă ai o expresie despre care crezi că merită să fie introdusă în dicționar, dar tovarășul Pruteanu te face de cacao, ai o soluție. Intră pe UrbanDictionary, unde vei putea posta expresia sau cuvântul tău odată cu explicația aferentă și în curând o vei auzi folosită de Andreea Esca.



www.sciencedaily.com

Toată lumea te strigă pe stradă Dexter? Ai o soră dilie căreia îi place să îți facă praf toate machetuțele și să danseze în ștrampi lângă tine în timp ce tu pirogravezi? Înseamnă că ești prototipul perfect al vizitatorului site-ului ScienceDaily. Vei descoperi aici tot ce este mai nou în lumea științei.



www.coudal.com/moom.php

Internetul este plin de intelectuali și de iubitori ai artei. Având în vedere că este mult mai ușor să stai în chiloți în fața calculatorului și să vizitezi muzee online, o gașcă de indivizi au pus bazele unui site care adună toată spuma muzeelor pe care le poți vizita pe World Wide Web.



www.singshot.com/index.html

Megastar ți-a trântit ușa-n nas, iar acum te doare? Nicio problemă, există o batistuță și pentru tine. Singshot îți dă posibilitatea de a posta o înregistrare cu tine când cânți. Astfel, te poate vedea tot mapamondul cum te scălâmbăi și scoți limba la popor. Poți să o faci chiar lipsit de inhibiții și de țoale. Heh, glumesc... sau nu.





300

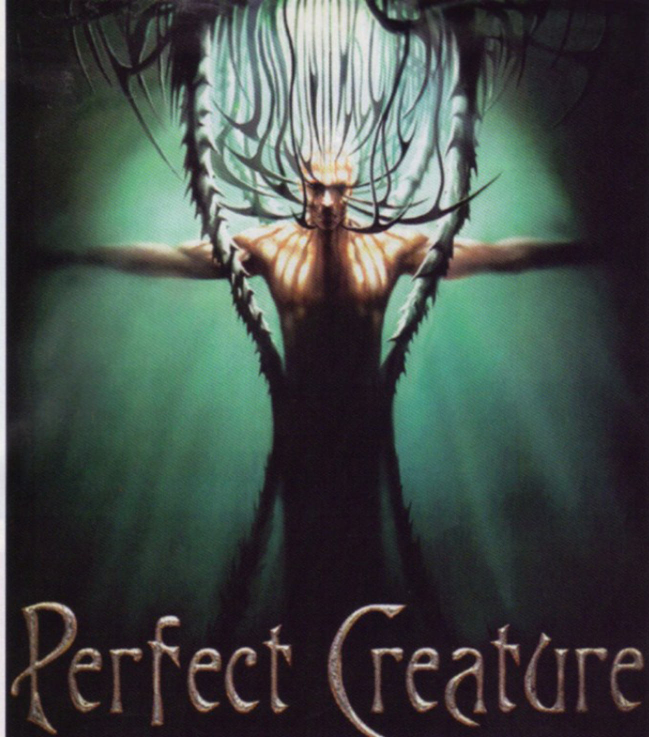


Urmărind trailer-ele ce anunțau sosirea adaptării pentru marele ecran a comics-urilor cu același nume, semnate Frank Miller (*Sin City*), m-am gândit imediat la un Matrix reinventat, dar asta nu m-a oprit să-mi tai singur avântul, amintindu-mi că un trailer bun nu anunță întotdeauna și un film la fel de bun. Vezi *Troia* - o frecție de film cu „muscoși" în opinci și nume de renume care se bat precum chiorii pe câmpurile de bătălie din Grecia antică (dacă tot studiază un subiect asemănător), la finalul căruia am sughițat un „wtf" sec, l-am șters din memorie și am părăsit sala de cinema în pași de zombie. Ah, ș-apoi a venit Alexander... primul film la care am adormit ca trăsnit. Cât pe ce să mă plictisesc.

Revenind la *300*, comparația cu Sin City este inevitabilă, din moment ce opera lui Frank Miller a avut parte de o ecranizare foarte reușită. Măcar din punct de vedere vizual să rămân cu gura căscată și tot ar fi o chestie, mă gândeam intrând în sală, iar rezultatul mi-a întrecut toate așteptările. Diferențele față de Sin City sunt însă evidente, având în vedere că acțiunea se petrece cu mii de ani în urmă. Este mai sumbru și în același timp bizar, *300* fiind povestea unui mic contingent de războinici spartani care înfruntă armata de un milion de suflete a Imperiului Persan, în pragul unei iminente invazii. O poveste adevărată de altfel, dar extrem de cosmetizată atât în comics-uri, cât și în film, dacă ne gândim că Regele Leonidas, interpretat de Gerard Butler, nu i-a condus niciodată pe cei 300 de spartani ai săi împotriva unei armate alcătuite din creaturi bizare, mutanți și tot felul de monștri. Motorul din spatele evenimentelor din film este dorința de libertate, iar izgonirea asupritorilor un scop în sine, însă oricum ar fi, interesul cinefililor pentru adevărul istoric și firul narativ relativ subțire dispare subit în clipa în care spartanii își arată mușchii (atât la propriu, cât și la figurat) pe câmpul de luptă. Efectele vizuale sunt incredibile, iar cafturile deopotrivă sângeroase și artistice, visceralul balet al spartanilor ce decimează val după val unitățile persane reprezentând un festin vizual pentru fanii filmelor de acțiune și nu numai. *300* nu pare, ci chiar este una dintre cele mai sângeroase și mai violente apariții ale anului, dar este exact ceea te aștepți să vezi pe un câmp de luptă din antichitate. Are acțiune, peisaje fantastice și „cojones" cât cuprinde. Nu ratați spectacolul!

■ KiMO





Am văzut până acum o grămadă de filme având ca temă vampirii, dintre care probabil cel mai reuşit a fost *Interviu cu un vampir.* Pe restul le numesc filme de acţiune şi sânge, fără un substrat anume, ci menite să excite hipotalamusul. *Perfect Creature*, în regia lui Gelnn Standring, încearcă să sară un pic limitele mediocrului în domeniu printr-o abordare diferită. Aş spune eu, o idee foarte bună. Vampirii sunt de fapt o altă rasă a cărei menire este aceea de a proteja rasa umană. Acţiunea se petrece în Nuovo Zelandia, care este de fapt Noua Zeelandă situată într-o lume paralelă. Aici, biserica este alcătuită din aceşti vampiri care veghează zilnic asupra viitorului şi prezentului omenirii, într-o lume zdruncinată de boli şi sărăcie (Doh…). Născuţi din femei umane, problema lor este că sunt incapabili să se înmulţească deoarece niciodată nu s-a născut vreo femelă vampir, ceea ce îi pune oarecum într-o situaţie ingrată – specie pe cale de dispariţie. Încercând să manevreze genetic crearea mai multor reprezentanţi ai acestei rase, un cercetător călugăr cu dinţi ascuţiţi se infectează şi se transformă în acel concept de vampir pe care îl ştim cu toţii – cu multă sete de sânge şi lipsit de sentimente şi remuşcări. Evident, începe vânătoarea şi lucrurile par din ce în ce mai interesante până când filmul te ia prin surprindere şi se termină. După toată punerea în scenă, te aştepţi la un sfârşit inteligent. Din păcate, este unul mai puţin reuşit şi care îi dă o aură de film de duzină. Părerea mea este că ar trebui să-l urmăriţi până înainte cu 15 minute de final şi veţi rămâne cu o părere foarte bună. Oricum, interesantă abordare, dar concluzia este că avem în faţă încă o idee excelentă de film care nu a fost exploatată suficient. Poate *Perfect Creature 2*, cine ştie…

■ Locke



An Inconvenient Truth
Un adevăr incomod



An: 2006
Regia: Davis Guggenheim
Gen: Documentar
Distribuţie: Al Gore
Suport: DVD
Un produs: Paramount Pictures

Barnyard
Grajdul vesel



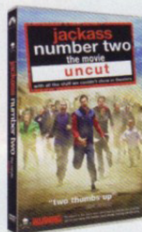
An: 2006
Regia: Steve Oedekerk
Gen: Animaţie, Comedie, Familie
Distribuţie: Diane Kevin James, Courteney Cox Arquette, Sam Elliott, Danny Glover, Wanda Sykes, Andie MacDowell
Suport: DVD
Un produs: Paramount Pictures

Flushed Away
Aruncat la canal



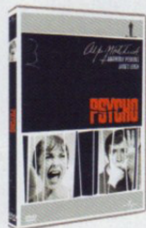
An: 2006
Regia: David Bowers, Sam Fell
Gen: Animaţie, Comedie
Distribuţie: Ben Hugh Jackman, Kate Winslet, Jean Reno, Bill Nighy, Andy Serkis
Suport: DVD
Un produs: DreamWorks

Jackass Number Two (Uncut)
Jackass 2: Filmul



An: 2006
Regia: Jeff Tremaine
Gen: Comedie
Distribuţie: Johnny Knoxville, Bam Margera, Chris Pontius, Steve-O
Suport: DVD
Un produs: Paramount Pictures

Psycho

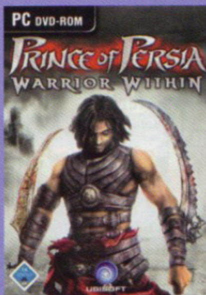


An: 1960
Regia: Alfred Hitchcock
Gen: Horror / Thriller
Distribuţie: Anthony Perkins, Janet Leigh, Vera Miles, John Gavin, Martin Balsam
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Prince of Persia: The Warrior Within

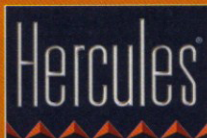
Care este viteza unei torpile Mark 23?

a. 31 knots (noduri) ■
b. 29 knots ■
c. 46 knots ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Hercules Webcam Deluxe

Care este una dintre clasele mari de submarine care nu a fost introdusă în Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, probabil din motive istorice?

a. Gato ■
b. Tench ■
c. Porpoise ■

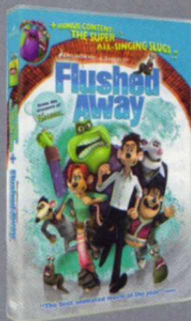
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Flushed Away

Cine a fost regizorul filmului Psycho?

a. Jeff Tremaine ■
b. Alfred Hitchcock ■
c. Steve Oedekerk ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

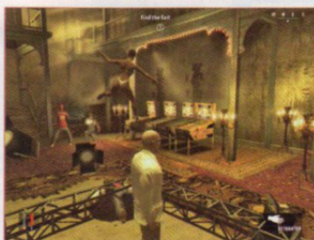
Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2007.



S-a lansat Skeleton: Double Agent.
Imagine trimisă de Emanuel Fraţilă.



Frică sau fairplay? **Imagine trimisă de Filip Octavian.**



Tot cu arme neconvenţionale se rezolvă treaba.
Imagine primită de la Bende István.



Şi mai avea aşa puţin.
Imagine trimisă de Lidia Lidia.



Se usucă până dimineaţă. **Imagine primită de la Dan Petrescu.**



Is u high or something? **Imagine trimisă de Pârvu Tudor.**



Profesore Xavier, sunteţi întreg? **Imagine primită de la Bende István.**

Câştigătorul din acest număr este Filip Octavian.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

LEVEL 05/07

talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL SECURITATE	9,98 lei		NOU!!
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL aprilie 2007	10 lei		NOU!!
CHIP SPECIAL RECUPERARE DATE	9,98 lei		

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.* Nr.* Bl.* Sc.* Ap.*

Localitate* Cod* Județ*

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 05/07

talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL cu DVD, pe

Perioada	Preț revistă la chioșc	Preț abonament revistă
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

(Pentru ediția cu CD nu se mai fac abonamente!)

ABONAMENT PENTRU 6 luni 38% REDUCERE

ABONAMENT PENTRU UN AN 44% REDUCERE

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.* Nr.* Bl.* Sc.* Ap.*

Localitate* Cod* Județ*

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

COMENZI ȘI PLATA ONLINE pe www.chip.ro/shop/abonamente

CONCURS LEVEL ȘI

GameShop.ro



Câștigă un joc Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Cine are cele mai „cool ” unități blindate de luptă din Command & Conquer 3: Tiberium Wars?

a. GDI

b. Kane

c. Michael Ironside

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Command and Conquer 3: Tiberium Wars din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2007.

"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAR AŞA!..."

Jules Verne



TE PREGĂTEŞTE PENTRU VIITOR.

Descoperă noile soluţii şi tehnologii în comunicaţii şi informatică la cel mai mare forum IT&C din România!



RCS & RDS - furnizor exclusiv de internet si telefonie la CERF 2007

9 - 13 mai 2007, ediţia a XVI-a
Complexul Expoziţional Romexpo
Organizator: EXPOTEK
Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

performanța
în care poți
avea
încredere!



DIABLO 666 D

•Intel® Pentium® D 820 BOX (2.8, 2x1MB, LGA775, Dual Core)
•memorie 512 MB DDR400 •hard disk 80 GB 7200rpm
•DVD±RW Dual Layer •NX6200AX-TD256LF •interfață audio integrată
•interfață rețea integrată, 10/100 Mbps •tastatură și mouse •garanție 3 ani

1.399 LEI • **40.1** LEI / LUNĂ

DIABLO 666 D2

•Intel® Pentium® D 925 BOX (3GHz, 2x2MB, LGA775, Dual Core)
•memorie 1GB DDR2 667 •hard disk 200 GB SATA2
•DVD±RW Dual Layer •NX7300GT-TD256EH •interfață audio integrată
•interfață rețea integrată, 10/100 Mbps •tastatură și mouse •garanție 3 ani

1.799 LEI • **51.6** LEI / LUNĂ

DIABLO 666 PRO

•Intel® Core™2 Duo E6300 (1.86GHz, 2MB, LGA775)
•memorie 1GB DDR2 667•hard disk 200 GB SATA2
•DVD±RW Dual Layer •NX7300GT-TD256EH •interfață audio integrată
•interfață rețea integrată, 10/100 Mbps •tastatură și mouse •garanție 3 ani

2.199 LEI • **63.7** LEI / LUNĂ

DIABLO 666 POWER

•Intel® Core™2 Duo E6400 (2.13GHz, 4MB, LGA775)
•memorie 1GB DDR2 667 (2*512MB DDR2 667) •hard disk 2 x 200 GB SATA2
•DVD±RW Dual Layer •NX7900GTO-TD512EH •interfață audio integrată
•interfață rețea integrată, 10/100 Mbps •tastatură și mouse •garanție 3 ani

3.299 LEI • **94.6** LEI / LUNĂ

Sistemele Diablo 666 D și 666 G bazate pe procesorul Intel® Pentium® D și Intel® Core™2 Duo oferă satisfacția maximă pentru așteptările familiei tale, indiferent că vorbim de accesul la informații, distracție sau studiu permanent.

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software.

Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.

Credit în lei, cu DAE de 26.68%, pentru o perioadă de 60 de luni. Ratele și prețurile sunt exprimate în lei și conțin TVA.

FAX - comandă
021 203.81.00

COMANDĂ ONLINE - rapid, sigur, avantajos
www.flamingo.ro

FLAMINGO COMPUTERS